

平成30年3月16日

## 第21回文化庁メディア芸術祭賞の決定について

文化庁では、平成9年度より文化庁メディア芸術祭を実施し、優れたメディア芸術作品を顕彰しております。この度、第21回文化庁メディア芸術祭賞が決定しましたので、お知らせいたします。

### 1. 応募概況

本年度は、平成29年8月1日（火）から10月5日（木）までの間、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において作品を募集しました。本年度は4,192作品が寄せられました。また過去最多となる世界98の国と地域からの応募がありました。アニメーション部門では第5回（平成13年度）以来、16回ぶりとなる2作品同時の大賞受賞となりました。

### 2. 贈 賞

部門ごとに、受賞作品（大賞、優秀賞、新人賞）を決定し、それぞれ賞状、トロフィー、副賞（大賞60万円、優秀賞30万円、新人賞20万円）を贈呈します。

また、メディア芸術分野に貢献のあった方々に功労賞を贈呈し、賞状とトロフィーを贈ります。

### 3. 贈呈式・受賞作品展

贈呈式は平成30年6月12日（火）、受賞作品展は平成30年6月13日（水）～24日（日）に、東京・六本木の国立新美術館での開催を予定しています。

※詳細については文化庁メディア芸術祭事務局〔CG-ARTS 内〕広報担当まで御連絡ください。＜広報問合せ先＞ TEL：03-3535-3501 FAX：03-3562-4840

＜担当＞文化庁文化部芸術文化課支援推進室メディア芸術交流係  
支援推進室長 柏田 昭生（内線 2858）  
支援推進室長補佐 伊野 哲也（内線 2062）  
メディア芸術交流係長 伊藤 由美（内線 2083）  
電話：03-5253-4111（代表）

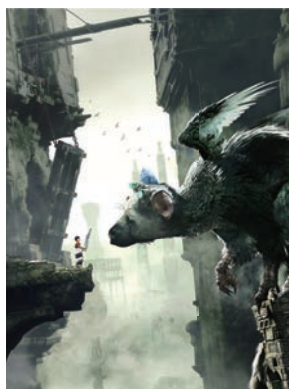
# 第21回文化庁メディア芸術祭 受賞作品発表 4,192作品の応募から、ついに決定! <http://festival.j-mediaarts.jp/>

このたび、第21回文化庁メディア芸術祭の受賞作品及び功労賞受賞者を決定いたしました。文化庁メディア芸術祭は、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバルです。今回の作品応募では、4,192作品が寄せられ、過去最多となる世界98の国と地域から応募がありました。厳正なる審査の結果、部門ごとに受賞作品(大賞、優秀賞、新人賞)と、功労賞としてメディア芸術分野に貢献のあった方を選出しました。とくにアニメーション部門では第5回(2001)以来の16回ぶりとなる2作品同時の大賞受賞となりました。贈呈式、受賞作品等を紹介する受賞作品展は、平成30(2018)年6月に国立新美術館(東京・六本木)を中心に開催します。

## 第21回文化庁メディア芸術祭 大賞受賞作品



アート部門  
『Interstices / Opus I - Opus II』  
映像インスタレーション  
Haythem ZAKARIA [チュニジア]



エンターテインメント部門  
『人喰いの大鷲トリコ』  
ゲーム  
『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム  
(代表:上田 文人) [日本]  
© 2016 Sony Interactive Entertainment Inc.



アニメーション部門  
『この世界の片隅に』  
劇場アニメーション  
片瀨 須直 [日本]



アニメーション部門  
『夜明け告げるルーのうた』  
劇場アニメーション  
湯浅 政明 [日本]



マンガ部門  
『ねえ、ママ』  
池辺 葵 [日本]  
© Aoi Ikebe(AKITASHOTEN)2017

### 広報問合せ先

文化庁メディア芸術祭事務局[CG-ARTS内] 広報担当 水牧  
Email : jmaf-pr@cgart.s.or.jp Tel : 03-3535-3501 Fax : 03-3562-4840 ※受付時間:平日10時~18時  
〒104-0061 東京都中央区銀座1-8-16

## 第21回文化庁メディア芸術祭 応募概況

募集部門：4部門（アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガ）

募集期間：2017年8月1日（火）～ 10月5日（木）66日間

### ■応募作品数

アート部門	
インタラクティブアート	178
メディアインスタレーション	244
映像作品	637
映像インスタレーション	168
グラフィックアート	598
ネットアート	52
メディアパフォーマンス	91
計	1,968

エンターテインメント部門	
ゲーム	38
映像・音響作品	233
空間表現	84
ガジェット	48
ウェブ	32
アプリケーション	20
計	455

アニメーション部門	
劇場アニメーション	84
テレビアニメーション	
オリジナルビデオアニメーション	
短編アニメーション	576
計	660

マンガ部門	
単行本で発行されたマンガ 雑誌等に掲載されたマンガ	937
コンピュータや携帯情報端末等で 閲覧可能なマンガ	74
同人誌等を含む自主制作のマンガ	98
計	1,109

応募作品総数	4,192
--------	-------

### ■海外からの応募

2,262作品／97ヵ国・地域（昨年度〔第20回〕2,249作品／87ヵ国・地域）

アイスランド、アイルランド、アゼルバイジャン、アラブ首長国連邦、アルジェリア、アルゼンチン、アルバニア、アルメニア、アンゴラ、イエメン、イスラエル、イタリア、イラク、イラン、インド、インドネシア、ウクライナ、ウズベキスタン、ウルグアイ、エクアドル、英国、エジプト、エストニア、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カザフスタン、カタール、カナダ、カメルーン、韓国、キプロス、キューバ、ギリシャ、キルギス、グアテマラ、クウェート、クロアチア、ケニア、コロンビア、コンゴ民主共和国、ジョージア、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、スリランカ、スロバキア、スロベニア、セルビア、タイ、台湾、中国、チェコ、チュニジア、チリ、デンマーク、ドイツ、トルコ、ナイジェリア、ナミビア、ニュージーランド、ノルウェー、パキスタン、ハンガリー、バングラデシュ、フィリピン、フィンランド、ブラジル、フランス、ブルガリア、米国、ベトナム、ベネズエラ、ベラルーシ、ペルー、ベルギー、ポーランド、ボスニア・ヘルツェゴビナ、ボリビア、ポルトガル、香港、マケドニア、マレーシア、南アフリカ、ミャンマー、メキシコ、モルドバ、モロッコ、モンテネグロ、ヨルダン、ラトビア、リトアニア、リビア、ルーマニア、レバノン、ロシア（五十音順）

## 贈呈式・受賞作品展は2018年6月に開催

**贈呈式・受賞作品展** 贈呈式は、2018年6月12日(火)、受賞作品展は、2018年6月13日(水)～24日(日)、国立新美術館(東京・六本木)での開催を予定しています。

### ■審査委員

#### アート部門

阿部 一直 (キュレーター／アートプロデューサー)  
石田 尚志 (画家／映像作家／多摩美術大学准教授)  
中ザワ ヒデキ (美術家)  
藤本 由紀夫 (アーティスト)  
森山 朋絵 (東京都現代美術館学芸員)

#### エンターテインメント部門

遠藤 雅伸 (ゲームクリエイター／東京工芸大学教授)  
工藤 健志 (青森県立美術館学芸員)  
齋藤 精一 (株式会社ライゾマティクス代表取締役／クリエイティブディレクター)  
佐藤 直樹 (アートディレクター／多摩美術大学教授)  
中川 大地 (評論家／編集者)

#### アニメーション部門

宇田 鋼之介 (アニメーション監督・演出)  
木船 徳光 (アニメーション作家／IKIF+代表／東京造形大学教授)  
西久保 瑞穂 (映像ディレクター)  
森野 和馬 (映像作家／CGアーティスト)  
横田 正夫 (医学博士／博士(心理学)／日本大学教授)

#### マンガ部門

門倉 紫麻 (マンガライター)  
白井 弓子 (マンガ家)  
古永 真一 (文学者／首都大学東京准教授)  
松田 洋子 (マンガ家)  
みなもと 太郎 (漫画家／マンガ研究家)

### ■選考委員

#### アート部門

金澤 韻 (インディペンデント・キュレーター／十和田市現代美術館学芸統括)  
田所 淳 (クリエイティブ・コーダー)  
服部 浩之 (インディペンデント・キュレーター／秋田公立美術大学大学院准教授／アートラボあいちディレクター)  
福原 志保 (アーティスト／研究者／Google ATAP テキスタイル開発兼クリエイティブ イノベーションリード)  
藤川 悠 (茅ヶ崎市美術館学芸員)  
水野 勝仁 (甲南女子大学文学部メディア表現学科講師)

#### マンガ部門

おぎの ひとし (マンガ家／東京工芸大学助教)  
倉持 佳代子 (京都精華大学国際マンガ研究センター研究員)  
新美 ぬゑ (マンガ研究者)  
西原 麻里 (愛知学泉大学講師)  
松田 尚正 (マンガ家／京都造形芸術大学講師)  
三浦 知志 (マンガ研究者)

### ■各賞

高い芸術性と創造性を基準として、部門ごとに大賞、優秀賞、新人賞を選定します。  
また、審査委員会の推薦により、メディア芸術分野に貢献のあった方に対して、功労賞を贈呈します。

#### メディア芸術祭賞(文部科学大臣賞)

大 賞：賞状、トロフィー、副賞 60万円 新人賞：賞状、トロフィー、副賞 20万円  
優秀賞：賞状、トロフィー、副賞 30万円 功労賞：賞状、トロフィー

このほか、優れた作品を審査委員会推薦作品として選定します。



前回[第20回]文化庁メディア芸術祭  
贈呈式の様子

**主催** 文化庁メディア芸術祭実行委員会

**問合せ先** 文化庁メディア芸術祭事務局 [CG-ARTS内]

Email : jmaf@cgarts.or.jp Tel : 03-3535-3501 (受付時間：平日10時～18時)

### スケジュール

2017年

2018年

8

10

2

3

6

#### 募集期間

2017.8.1-10.5

#### 審査期間

2017.10-2018.2

#### 受賞発表

2018.3.16

#### 受賞作品展

2018.6.13-24

## 第21回文化庁メディア芸術祭 受賞一覧

	賞	作品名 作品形態	作者名 [国籍]
アート部門	大賞	Interstices / Opus I - Opus II 映像インスタレーション	Haythem ZAKARIA [チュニジア]
	優秀賞	アバターズ メディアインスタレーション	菅野 創／やんツー [日本]
		進化する恋人たちの社会における高速伝記 メディアインスタレーション	畠見 達夫／ダニエル・ビシグ [日本／スイス]
		水準原点 映像作品	折笠 良 [日本]
		Language Producing Factory 映像インスタレーション	DAI Furen [中国]
	新人賞	I'm In The Computer Memory! メディアインスタレーション	会田 寅次郎 [日本]
		Panderer (Seventeen Seconds) 映像作品	Gary SETZER [米国]
		The Dither is Naked ネットアート	YANO [スイス]
エンター テインメント部門	大賞	人喰いの大鷲トリコ ゲーム	『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム (代表: 上田 文人) [日本]
	優秀賞	FORESTA LUMINA 空間表現	『FORESTA LUMINA』制作チーム [カナダ]
		INDUSTRIAL JP 映像・音響作品	INDUSTRIAL JP [日本]
		PaintsChainer ウェブ	米辻 泰山 [日本]
		Pechat ガジェット	『Pechat』開発チーム (代表: 小野 直紀) [日本]
	新人賞	盲目の魚 -The Blind Fish- 映像・音響作品	石川 泰昭／ミカヅキ フタツ／ Keishi Kondo [日本]
		Dust 空間表現	Mária JÚDOVÁ / Andrej BOLESLAVSKÝ [スロバキア]
		MetaLimbs ガジェット	佐々木 智也／MHD Yamen SARAIJI [日本／シリア]
アニメーション 部門	大賞	この世界の片隅に 劇場アニメーション	片渕 須直 [日本]
	優秀賞	夜明け告げるルーのうた 劇場アニメーション	湯浅 政明 [日本]
		ハルモニア feat. Makoto 短編アニメーション	大谷 たらふ [日本]
		COCOLORS オリジナルビデオアニメーション	『COCOLORS』制作チーム (代表: 横嶋 俊久) [日本]
		Negative Space 短編アニメーション	KUWAHATA Ru / Max PORTER [日本／米国]
	新人賞	舟を編む テレビアニメーション	黒柳 トシマサ [日本]
		The First Thunder 短編アニメーション	Anastasia MELIKHOVA [ロシア]
		Yin 短編アニメーション	Nicolas FONG [フランス]
マンガ部門	大賞	ねえ、ママ	池辺 葵 [日本]
	優秀賞	銃座のウルナ	伊図 透 [日本]
		ニュクスの角灯	高浜 寛 [日本]
		夜の眼は千でございます	上野 顕太郎 [日本]
		AIの遺電子	山田 胡瓜 [日本]
	新人賞	甘木唯子のツノと愛	久野 遥子 [日本]
		バクちゃん ウェブマンガ	増村 十七 [日本]
		BEASTARS	板垣 巴留 [日本]
功労賞		田宮 俊作 実業家	
		竹内 オサム マンガ研究者／同志社大学教授／マンガ家	



## アート部門

### 大賞

インタースティシズ

オーバス

ワン

オーバス

ツー

# Interstices / Opus I - Opus II

映像インスタレーション

ヘイサム

ザカリア

Haythem ZAKARIA [チュニジア]



© Haythem Zakaria

### プロフィール

#### Haythem ZAKARIA

1983年チュニジア生まれ、フランス在住。その作品はスーフィズム(神秘主義)思想からの影響と、グリッチ、メタ・イメージ、シネ・プロセスといった先駆的な映像技術によって生み出される。

<http://www.haythemzakaria.com/>

### 作品概要

砂漠の風景を捉えた静的な『Opus I』と、海の風景を捉えた動的な『Opus II』は、それぞれの映像にデジタル処理を行うことで、オリジナルの風景を超越する「メタ・ランドスケープ」を引き出すインスタレーションプロジェクトである。タイトルの「Interstices(すき間)」はラテン語の「interstitium」(inter「～の間」+ sistere「立つ、置く」)から派生しており、空間的な間隔のみならず、時間的な間隔をも意味している。横長のアスペクト比で制作されたモノクロームの風景映像の上には、同じくモノクロームで表現される四角や直線などの図形が重ねられ、風や波音の自然音が断続的に響く。こういった要素により本作では、自然に隠された秩序やリズムが明らかにされる。作者の故国チュニジアが位置し、作品の舞台でもあるアフリカ北部のサハラ砂漠一帯は、ヨーロッパへの移民や国境といった政治的・国際的な不安要素を複合的に抱える地域だが、この作品からは人間の姿や人間の活動の痕跡は取り除かれ、独自の秩序を持つ自然の姿のみが浮かび上がる。時間と空間が抽象化された映像は、土地／風景の本質とは何かを問いかけている。

### 贈賞理由

応募作品を鑑賞していると、テクノロジーを駆使して感覚を驚かせる作品と、感覚を通して思考を揺さぶる作品の大きく2種類に分かれるように思われる。Haythem ZAKARIAの作品『Interstices / Opus I - Opus II』は後者を代表する作品である。「風景」とは、物理的に存在するものではなく「読みとるべきもの」であることをこの作品は教えてくれる。あたかも哲学書のページをめくるように、一つひとつのシーンが静かに、そして過激に、鑑賞者に思考を促している。地平線や水平線の続く具体的な画像と、抽象的な形、そして音までが「ランドスケープとは?」「パースペクティブとは?」と鑑賞者に問い掛けている。他の応募作品に比べ静かなこの作品は、徐々に審査員の興味を引いていき、大賞に選出された。メディアが感覚の拡張だけではなく、思考も拡張させる重要な役割を持っていることを実証したこの作品が選ばれた意義は大きい。(藤本 由紀夫)

## エンターテインメント部門

### 大賞

# 人喰いの大鷲トリコ

ゲーム

『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム(代表: 上田 文人) [日本]

"The Last Guardian" Development Team (UEDA Fumito, Representative)



© 2016 Sony Interactive Entertainment Inc.

### プロフィール

『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム(代表: 上田 文人)

1970年兵庫県生まれ。ゲームデザイナー。絵画的な表現とエンターテインメント性を両立させた独特の世界観で、国内外で高い評価を受けている。

<http://www.jp.playstation.com/sce/jp/title/trico/>

### 作品概要

『ICO』(2001)や『ワンダと巨像』(05)といったPlayStation®2を代表するゲームを手がけ、国内外に熱心なファンを持つ上田文人が、監督とゲームデザインを担当したアドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公の少年を操作し、巨大な生き物、大鷲のトリコとコミュニケーションを取りながら、忘れ去られた巨大遺跡のさまざまな仕掛けを解き明かしていく。トリコをエサで誘い出して任意の場所に移動させたり、敵の出現で興奮したら撫でて落ち着かせたり、直接の操作が及ばない存在へのアプローチが、本作の特徴的なゲーム性を生み出している。制作の初期から取り掛かったというトリコのキャラクターデザインは、ドラゴンや恐竜といったファンタジーで定番化した生き物ではなく、犬か猫のような顔と、羽を持つ独特な姿で表現されている。また、トリコは高度なグラフィック技術によって、質感や仕草が一つひとつまで作り込まれているだけでなく、搭載されたAIによって複雑な空間、主人公、好物のタルといった周囲の状況を認識し、自らの判断で行動する。こうしてリアリティをもって描かれるトリコは、美しい背景美術による民話のような世界の中で共に歩む存在として、かけがえなく愛おしいパートナーになっていく。

### 贈賞理由

この作品が目指しているのは、架空の動物に対する心の絆という、これまでのゲームの文法とはまったく異なるゲーム体験である。そのため、プレイヤーがトリコを動物として違和感なく感じられるよう、惜しみなくAI技術がつぎ込まれている。身近に実在する動物をモデルとしたモーションや質感は、コンピュータが動かしているCG映像に過ぎないという認識を突き崩し、信頼関係を築ける存在としてトリコを意識させる。また、ゲームメカニクスはアクションアドベンチャーだが、先の展開を自然と視界に入れるカメラワークは、操作性が犠牲となることを上回る良質なナラティブ(物語)を提供している。さらに重要なシーンでは、スローモーションを使った演出が行なわれるが、アクションのタイミングや間合いによっては失敗する場合もある。しかしこの失敗も、より印象に残るナラティブとして見せるなど、これは日本でしかつくることのできない、新たなゲームのかたちと言える。(遠藤 雅伸)

## アニメーション部門

### 大賞

# この世界の片隅に

劇場アニメーション

片渕 須直 [日本]  
KATABUCHI Sunao



© Fumiyo Kouno/Futabasha/Konosekai no katasumini Project

### プロフィール

#### 片渕 須直

1960年生まれ。映画『アリーテ姫』(2001)で第1回新世紀東京国際アニメフェア21劇場映画部門優秀作品賞、映画『マイマイ新子と千年の魔法』(09)で第14回文化庁メディア芸術祭 アニメーション部門優秀賞受賞。  
<http://konosekai.jp>

#### 作品概要

この史代の同名マンガ(2008-09)を原作に、『マイマイ新子と千年の魔法』(09)で監督・脚本を務めた片渕須直が6年の歳月をかけて劇場アニメーション化した作品。2015年に開始したクラウドファンディングで3,000人以上のサポーターから制作資金の一部を集め完成した。2016年11月の公開以降、口コミやSNSで評判が広まり、2018年に入っても上映が続くロングラン作品となっている。主人公のすずは昭和19(1944)年、18歳で広島に呉に嫁ぎ、あらゆる物資が欠乏していくなかでも、一家の主婦として生活に工夫を凝らす。だが、戦争は進み、日本海軍の拠点だった呉は、幾度も空襲に襲われる。本作には、大事に思っていた身近なものを次々と奪われながらも、前向きに日々の営みを続けるすずと、彼女を取り巻く人々が描き出される。文献や地図、現地調査、当時そこに住んでいた人へのヒアリングなどの綿密な考証により、現在は見ることができない広島市の街並みが再現されている。史実とリンクしている箇所は、その日時の天候までも忠実に作品に反映させる徹底ぶり、すずたちの生きる世界の実在感を補強している。

#### 贈賞理由

『この世界の片隅に』は、刺激的で動きの激しいアニメーションの多い中、日常動作に動きの美しさを見出している点で特筆すべき作品と思われる。肩に掛かる荷物の重さや、持ち上げる時の動作のように、日常の当たり前の、普通ならば何気なく見過ごしてしまうものに、その動作を行う個人の人格の表れを見せてくれている。そうした人格を持つ個人が、実は数多く存在し、日常のこまごまとしたことに、ささやかな喜びを見出している。食事の用意から近所付き合いなど、日常がごく平凡に過ぎてゆくことが大事なのだと教えてくれる。この教えが切実なものと感じられるのは、背後に戦争という現実があるからでもある。しかし翻ってみると、われわれの周辺には、大きな災害がいきなり襲い掛かってくることもある。『この世界の片隅に』の描いている現実を決して遠い過去のことではなく、まさに今の日本にもあり、かえってより切実となっているとも言えるのであろう。(横田 正夫)



## アニメーション部門

### 大賞

# 夜明け告げるルーのうた

劇場アニメーション

湯浅 政明 [日本]

YUASA Masaaki



© 2017 Lu Film partners

### プロフィール

#### 湯浅 政明

1965年生まれ、福岡県出身。『マインド・ゲーム』(2004)が第8回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞、ほか受賞。『夜は短し歩けよ乙女』(17)が第41回日本アカデミー賞最優秀アニメーション作品賞、ほか受賞。

<https://www.sciencesaru.com>

### 作品概要

『マインド・ゲーム』(2004)、『四畳半神話大系』(10)、『ピンポン THE ANIMATION』(14)などで知られる湯浅政明による、全編フラッシュアニメーションを用いたオリジナル劇場アニメーション。両親の離婚で寂れた漁港の町・日無町に引っ越してきた中学生の少年・カイは、父や母への複雑な想いを口に出せず、鬱屈した気持ちを抱えながら学校生活を送っていた。カイの唯一の心の拠り所は、自ら作曲した音楽をネットにアップすることだった。ある日、クラスメイトにバンドに誘われたカイが練習場所の人魚島に行くと、人魚の少女・ルーが現れた。楽しそうに歌い、無邪気に踊るルーと出会ったカイや町の人々は、少しずつ自分の気持ちを口に出せるようになっていく。しかし、日無町では古来より人魚は災いをもたらす存在とされ、ルーと町の住人たちとの間には溝が生じてしまう。本作は、「心から好きなものを、口に出して『好き』と言えるのか?」という、湯浅が抱いた疑問が出発点となっている。随所に挟まれる歌とダンスの場面は、独特な遠近法や色彩感覚、自在に揺らぐ造形、メリハリのある滑らかな動きによって描かれ、作品に生き生きとした躍動感を与えている。

### 贈賞理由

閉塞感にまみれた環境のなかで、好きなこと、やりたいことを見つけ出していくというテーマはオーソドックスなものではあるが、時代に逆行するようなシンプルな絵とデフォルメの効いたやわらかい動きで軽快に魅せてくれている。純粋の塊のようなルーと、それぞれ登場人物の抱えている問題や希望が過不足なく描かれていて、それが物語にリアリティを持たせているため、ファンタジー要素もすんなりと受け入れることができる。まだ見ぬ未来を望む若者、現実を受け入れつつ変化しようとする大人、そして過去にこだわる老人たちの対比は見事だった。この手の作品は若者の描写に終始しがちだが、町の大人・老人たちまでキチンと描かれている点は、湯浅監督の気配りとテーマへの一貫したこだわりを感じるとともに、作品への愛情も感じられて観終わった後がとても気持ちよかった。カイの心の象徴としてのルーとお陰岩。この2つの描写には特に目を見張った。(宇田 鋼之介)

## マンガ部門

### 大賞

# ねえ、ママ

池辺 葵 [日本]

IKEBE Aoi



© Aoi Ikebe (AKITASHOTEN) 2017

### プロフィール

#### 池辺 葵

2009年にデビュー。主な作品に2015年に実写映画化された『繕い裁つ人』(2009-15)や2016年にテレビドラマ化された『プリンセスメゾン』(14-)、第18回文化庁メディア芸術祭マンガ部門新人賞を受賞した『どぶがわ』(12-13)などがある。

### 作品概要

母の残した洋裁店でその人だけの洋服を作り続ける『繕い裁つ人』(2009-15)、26歳の独身女性が運命の物件を探す『プリンセスメゾン』(14-)など、これまでさまざまな女性の生き方を描いてきた作者の短編集。本作には巣立ってゆく息子を持つ母親の思いが空回りする『きらきらと雨』、修道院に暮らす2人の少女の物語『ザザetヤニク』、骨董屋の店主をしている独り身のおばあさんと少女の交流を描いた『夕焼けカーニバル』など、「母」をモチーフにした7つの物語が収録されている。本書には実際の家族としての母だけでなく、修道士、家政婦、旅先で出会った老姉妹、近所のおばあさん、ママになることに憧れる少女など、誰かの「母」的な存在となる人物が登場する。彼女たちはみな理想の母親像ではなく、愚直で、凡庸で、時に狡猾であるが、それでも優しく温かな愛を持った存在として描かれる。それぞれのストーリーは緩やかに繋がり、「母」の愛も人と人の繋がりのおかげで周囲の人々に伝播してゆく。時折大きなコマで描かれる広々とした風景は、登場人物たちを包み込み、少ないセリフと大きな余白、柔らかな明暗のついた絵によって、読者には深い余韻を残す。

### 贈賞理由

甘やかなものを想起させるタイトルだが、本作で描かれるのは、母あるいは子の不在だ。これまでも“ひとりであること”を描き続けてきた池辺は、それを決して不幸だとは言わない。当人にしかわからない、そこにある(これから訪れる)幸せを示す。そして母たち(大人たちと言い換えてもいい)に、“あなたはひとりでも大丈夫だ”と称え、力強いエールを送る。子どもたちへのエールは少し違っている。母の不在を抱える子には、他人の大人を寄り添わせるのだ。作中で、日頃から「人は誰もいづれ一人になるんだ」と話す老女は、母に出奔された少女が施設へと入る直前、彼女を抱きしめ、こう言う。「お前はなんていといい子だ」。“あなたはひとりだけれど、ひとりではない”——池辺の、子どもへのあたたかなまなざしを象徴するような美しいシーンだ。池辺作品は最終選考にもう1作、思春期の少女たちを描いた『雑草たちよ 大志を抱け』(審査委員会推薦作品)が入っており、自著同士が最後まで競ったことも明記しておきたい。(門倉 紫麻)

## 功労賞

### 田宮 俊作

TAMIYA Shunsaku

実業家

#### プロフィール

1934年、静岡県生まれ。58年早稲田大学卒業後、父が経営する田宮商事に入社。木製模型の企画、設計に携わるが、欧米からのプラスチックモデルの流入といった危機の中、木製からプラスチックを素材とした模型製造への大転換を果たした。68年には世界中の玩具メーカーが集まるニュルンベルク国際玩具見本市に初出展、品質世界一を旗印に以来51年連続出展を続けている。早期にカスタマーサービス部門の設立を指示するなど、模型の品質管理に努め、タミヤブランドの向上を果たしてきた。また、小松崎茂、上田毅八郎、高荷義之といった時代を代表するイラストレーターを起用し、プラモデルの顔となる箱絵をパッケージ装飾という役割を超えて発展させ、ボックスアートと呼ばれる絵画様式を成立させた。このボックスアートは近年、国内の美術館を巡回する展覧会が開催される程に至る。1994年より静岡模型教材協同組合理事長に就任。毎年5月には静岡ホビーショーを開催し、地元経済の活性化にも寄与している。2005年デザイン・エクセレント・カンパニー賞受賞。17年よりタミヤ代表取締役会長・社長を兼務。著書に『田宮模型の仕事』『田宮模型をつくった人々 伝説のプラモ屋』(ともに文春文庫)などがある。

#### 贈賞理由

世界で高い評価を得ている日本のプラモデル。その草創期から業界を牽引してきたのがタミヤである。劇的な描写のイラストを箱絵に用いてつくり手の想像力を喚起したり、ロゴマークを積極的に活用するなどパッケージのトータルな魅力づくりを行なう一方、組立を通してモチーフの構造を理解できる、「玩具」を越えた「模型」の思想を徹底して追求したのが同社を率いる田宮俊作である。この「魔法の箱」は世界や物語と接続する「メディア」として機能し、現在活躍する多くの技術者やアーティストの、クリエイティビティの源泉ともなっている。(工藤 健志)

### 竹内 オサム

TAKEUCHI Osamu

マンガ研究者／同志社大学教授／  
マンガ家

#### プロフィール

1951年、大阪府生まれ。本名、竹内長武。大阪教育大学に入学後、マンガ研究を志す。卒業論文のテーマは『鉄腕アトム』におけるアトム像の変遷。75年同大学の大学院に進学、修士論文「手塚マンガにおける映画的手法の研究」で修士号を取得。日本で本格的なマンガ研究の分野を興そうと、80年に研究誌『児童漫画研究』を創刊、のちの『ビランジ』までその意志を引き継ぐ。大阪国際大学をへて現在同志社大学社会学部教授。大学では児童文化とマンガの研究に従事、とりわけ手塚治虫マンガの研究をメインとする。著書に『手塚治虫論』(平凡社、1992)、『戦後マンガ50年史』(筑摩書房、1995)、『手塚治虫―アーチストになるな』(ミネルヴァ書房、2008)、『マンガ表現学入門』(筑摩書房、2005)など。編集・監修に『マンガ批評大系』(平凡社、1989)、『マンガ文化 55のキーワード』(ミネルヴァ書房、2016)、『マンガ・アニメ文献目録』(日外アソシエーツ、2014)などがある。1997年にマンガと児童文化の評論研究誌『ビランジ』を創刊し現在41号に至る。また、手塚治虫に名づけてもらった「おさ・たけし」なるペンネームでマンガ作品も発表している。

#### 贈賞理由

ここでは挙げられない多くの評論、マンガ研究書を上梓されているので検索していただきたい。しかもそこではほとんど触れられていないが、発表の場を持たない数多くの「マンガ・児童文化研究家」らに門戸を開いた自費出版同人誌『ビランジ』を20年以上前から「無料・送料のみで配布」という奇特な作業を、現在41号まで発行し続けている功績を称えたい。この『ビランジ』寄稿者から例えば丸山昭『トキワ荘実録』、橋本一郎『鉄腕アトムの歌が聞こえる』などの名著が世に出たのである。竹内オサム氏の「陰の功労」こそ本「功労賞」にふさわしい。(みなもと 太郎)





第21回文化庁メディア芸術祭  
広報用素材貸出申請書

「第21回文化庁メディア芸術祭」広報用として、下記のデータをご用意しております。貸出を御希望の方は、こちらの申請書に必要事項と希望素材のアルファベットを○で囲み、文化庁メディア芸術祭事務局広報担当 水牧までお送りください。

**[A] ロゴ式 (zip) ※使用規定 (pdf) 同封**



**[B] チラシ画像 (jpg)**



**[C] 広報画像 (zip) ……[第21回]文化庁メディア芸術祭大賞受賞作品画像[1]~[5].jpg  
前回[第20回]文化庁メディア芸術祭受賞作品展の様子[6]~[8].jpg ※使用規定 (pdf) 同封**

**[1] アート部門大賞**



**[1] <クレジット>**  
© Haythem Zakaria  
<キャプション>  
第21回文化庁メディア芸術祭  
アート部門大賞  
『Interstices / Opus I - Opus II』  
Haythem ZAKARIA

**[2] エンターテインメント部門大賞**



**[2] <クレジット>**  
© 2016 Sony Interactive Entertainment Inc.  
<キャプション>  
第21回文化庁メディア芸術祭  
エンターテインメント部門大賞  
『人喰いの大鷲トリコ』  
『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム  
(代表: 上田 文人)

**[3] アニメーション部門大賞**



**[3] <クレジット>**  
© Fumiyo Kouno/Futabasha/  
Konosekai no katasumini Project  
<キャプション>  
第21回文化庁メディア芸術祭  
アニメーション部門大賞  
『この世界の片隅に』  
片淵 須直

**[4] アニメーション部門大賞**



**[4] <クレジット>**  
© 2017 Lu Film partners  
<キャプション>  
第21回文化庁メディア芸術祭  
アニメーション部門大賞  
『夜明け告げるルーのうた』  
湯浅 政明

**[5] マンガ部門大賞**



**[5] <クレジット>**  
© Aoi Ikebe (AKITASHOTEN) 2017  
<キャプション>  
第21回文化庁メディア芸術祭  
マンガ部門大賞  
『ねえ、ママ』  
池辺 葵

**[6]**



**[7]**



**[8]**



<キャプション/[6]~[8]共通>  
前回[第20回]文化庁メディア芸術祭受賞作品展の様子 提供:文化庁メディア芸術祭事務局

<広報画像のご使用にあたって>  
※広報画像のご使用は「第21回文化庁メディア芸術祭」をご紹介いただく場合に限りさせていただきます。フェスティバル終了後は使用できません。  
※広報画像【1】~【8】は全図でご使用ください。部分使用や作品に文字や他のイメージを重ねることはお控えください。  
※指定クレジットを必ず御記載いただきますようお願いいたします。またキャプションを可能な限り御記載いただきますようお願いいたします。  
※校正グラを広報担当までお送りください。

貴社についてお知らせください

☐ 貴社名

☐ 御担当者名

☐ 御住所 〒

☐ Tel

☐ 御掲載・放映の予定日

様

月

日

☐ 媒体名

☐ 所属部署

☐ Email

☐ Fax

<個人情報の取り扱いについて>  
ご記入いただきました個人情報は、文化庁メディア芸術祭広報からの情報配信やご案内等必要なご連絡にのみ使用いたします。許可なく第三者に個人情報を開示することはありません。





第21回  
文化庁  
メディア芸術祭

受賞作品・受賞者一覧

第21回  
文化庁メディア芸術祭  
受賞一覧

	賞	作品名 作品形態	作者名 [国籍]	ページ
アート部門	大賞	Interstices / Opus I - Opus II 映像インスタレーション	Haythem ZAKARIA [チュニジア]	03
	優秀賞	アバターズ メディアインスタレーション	菅野 創／やんツー [日本]	04
		進化する恋人たちの社会における高速伝記 メディアインスタレーション	畠見 達夫／ダニエル・ビシグ [日本／スイス]	04
		水準原点 映像作品	折笠 良 [日本]	05
		Language Producing Factory 映像インスタレーション	DAI Furen [中国]	05
	新人賞	I'm In The Computer Memory! メディアインスタレーション	会田 真次郎 [日本]	06
		Panderer (Seventeen Seconds) 映像作品	Gary SETZER [米国]	06
The Dither is Naked ネットアート		YANO [スイス]	06	
エンター テインメント部門	大賞	人喰いの大鷲トリコ ゲーム	『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム (代表: 上田 文人) [日本]	07
	優秀賞	FORESTA LUMINA 空間表現	『FORESTA LUMINA』制作チーム [カナダ]	08
		INDUSTRIAL JP 映像・音響作品	INDUSTRIAL JP [日本]	08
		PaintsChainer ウェブ	米辻 泰山 [日本]	09
		Pechat ガジェット	『Pechat』開発チーム (代表: 小野 直紀) [日本]	09
	新人賞	盲目の魚 -The Blind Fish- 映像・音響作品	石川 泰昭／ミカヅキ フタツ／ Keishi Kondo [日本]	10
		Dust 空間表現	Mária JÚDOVÁ / Andrej BOLESLAVSKÝ [スロバキア]	10
MetaLimbs ガジェット		佐々木 智也／MHD Yamen SARAJI [日本／シリア]	10	
アニメーション 部門	大賞	この世界の片隅に 劇場アニメーション	片渕 須直 [日本]	11
		夜明け告げるルーのうた 劇場アニメーション	湯浅 政明 [日本]	12
	優秀賞	ハルモニア feat. Makoto 短編アニメーション	大谷 たらふ [日本]	13
		COCOLORS オリジナルビデオアニメーション	『COCOLORS』制作チーム (代表: 横嶋 俊久) [日本]	13
		Negative Space 短編アニメーション	KUWAHATA Ru / Max PORTER [日本／米国]	14
	新人賞	舟を編む テレビアニメーション	黒柳 トシマサ [日本]	15
		The First Thunder 短編アニメーション	Anastasia MELIKHOVA [ロシア]	15
		Yin 短編アニメーション	Nicolas FONG [フランス]	15
マンガ部門	大賞	ねえ、ママ	池辺 葵 [日本]	16
	優秀賞	銃座のウルナ	伊図 透 [日本]	17
		ニュクスの角灯	高浜 寛 [日本]	17
		夜の眼は千でございます	上野 顕太郎 [日本]	18
		AIの遺電子	山田 胡瓜 [日本]	18
	新人賞	甘木唯子のツノと愛	久野 遥子 [日本]	19
		バクちゃん ウェブマンガ	増村 十七 [日本]	19
		BEASTARS	板垣 巴留 [日本]	19
功労賞	田宮 俊作 実業家		20	
	竹内 オサム マンガ研究者／同志社大学教授／マンガ家		20	

## 大賞

インタースティシース

オーパス

ワン

オーパス

ツー

# Interstices / Opus I - Opus II

映像インスタレーション

ヘイサム

ザカリア

Haythem ZAKARIA [チュニジア]



© Haythem Zakaria

### プロフィール

#### Haythem ZAKARIA

1983年チュニジア生まれ、フランス在住。その作品はスーフィズム(神秘主義)思想からの影響と、グリッチ、メタ・イメージ、シネ・プロセスといった先駆的な映像技術によって生み出される。

<http://www.haythemzakaria.com/>

### 作品概要

砂漠の風景を捉えた静的な『Opus I』と、海の風景を捉えた動的な『Opus II』は、それぞれの映像にデジタル処理を行うことで、オリジナルの風景を超越する「メタ・ランドスケープ」を引き出すインスタレーションプロジェクトである。タイトルの「Interstices(すき間)」はラテン語の「interstitium」(inter「～の間」+ sistere「立つ、置く」)から派生しており、空間的な間隔のみならず、時間的な間隔をも意味している。横長のアスペクト比で制作されたモノクロームの風景映像の上には、同じくモノクロームで表現される四角や直線などの図形が重ねられ、風や波音の自然音が断続的に響く。こういった要素により本作では、自然に隔された秩序やリズムが明らかにされる。作者の故国チュニジアが位置し、作品の舞台でもあるアフリカ北部のサハラ砂漠一帯は、ヨーロッパへの移民や国境といった政治的・国際的な不安要素を複合的に抱える地域だが、この作品からは人間の姿や人間の活動の痕跡は取り除かれ、独自の秩序を持つ自然の姿のみが浮かび上がる。時間と空間が抽象化された映像は、土地／風景の本質とは何かを問いかけている。

### 贈賞理由

応募作品を鑑賞していると、テクノロジーを駆使して感覚を驚かせる作品と、感覚を通して思考を揺さぶる作品の大きく2種類に分かれるように思われる。Haythem ZAKARIAの作品『Interstices / Opus I - Opus II』は後者を代表する作品である。「風景」とは、物理的に存在するものではなく「読みとるべきもの」であることをこの作品は教えてくれる。あたかも哲学書のページをめくるように、一つひとつのシーンが静かに、そして過激に、鑑賞者に思考を促している。地平線や水平線の続く具体的な画像と、抽象的な形、そして音までが「ランドスケープとは?」「パースペクティブとは?」と鑑賞者に問い掛けている。他の応募作品に比べ静的なこの作品は、徐々に審査員の興味を引いていき、大賞に選出された。メディアが感覚の拡張だけでなく、思考も拡張させる重要な役割を持っていることを実証したこの作品が選ばれた意義は大きい。(藤本 由紀夫)

### 優秀賞

## アバターズ

メディアインスタレーション

菅野 創／やんツー

So KANNO / yang02

[日本]



Commissioned by Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM] 2017  
Co-developed with YCAM InterLab In collaboration with Yushin Suzuki and Takanobu Inafuku  
Photo by Kazuomi Furuya Courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]

#### 作品概要

電話やカラーコーン、石膏像、車、観葉植物など大小さまざまな日常的なオブジェクトで構成されるインスタレーション作品。個々のオブジェクトには、カメラ、マイク、モーター、小型コンピューターなどが組み込まれ、インターネットに接続されている。鑑賞者はウェブブラウザからログイン（「憑依」）することで各オブジェクトを「アバター」として操作することができ、オブジェクトの知覚世界を疑似的に体験できる。自分の身代わりであるアバターは仮想空間ではなく現実空間に存在し、そこにいる生身の人間（観賞者）と会話することも可能である。IoT (Internet of Things、モノが直接インターネットに接続し制御される仕組み) 化が進み、人工知能が成熟しようとしている現在、自律性を持たない「物」が意思を持った「者」となって世界を知覚し動き出した時、そこに立ち上がってくる新たな関係性を観察する。

#### 贈賞理由

『アバターズ』では、ポストIoT時代のモノの世界を予感させる構想において、他のアーティストとは一線を画したプロジェクトを実現しようとしている。展示空間には、日常の中の大小さまざまなモノが散らばって配置されている。それぞれには移動メカニクスがこめられており、属性によって空間内の位置や移動する方向を変えていく。鑑賞者は、空間全体を脇から眺めていてもよいが、ネットワークからまずこのプロジェクトに参加することが重要だ。それによって、自身がどのモノにアサインされたかは不明なまま、モノに付いたカメラ（一眼）から、偏向された世界を同時並行に解読し、様々なモノの立場から体感的にバラバラに動き回る。この作品は、脱人間主義のモノ中心の関係世界構築という構想からすると、まだまだ未完な部分も感じさせるが、技術的達成度は非常に高度な水準を実現しており、むしろその未完部分こそがネクストビジョンへの期待を感じさせるのである。（阿部 一直）

### 優秀賞

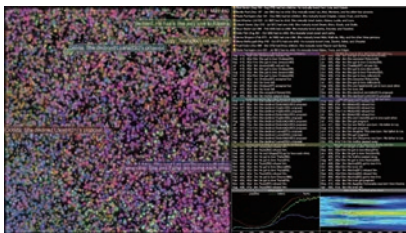
## 進化する 恋人たちの社会に おける高速伝記

メディアインスタレーション

畝見 達夫／ダニエル・ビシグ

UNEMI Tatsuo / Daniel BISIG

[日本／スイス]



© 2017 Tatsuo Unemi and Daniel Bisig

#### 作品概要

人間社会を模した進化生態系シミュレータが自動的に作り出す、高速で展開する人生ドラマを鑑賞する作品。シミュレータ内の仮想空間に存在する数千もの個体は、男性が角ばった形状、女性が丸い形状、子どもは男女それぞれの形状で小さく、そして「もの」が三角形で表現される。シミュレーション内の時間の進行は10日間を1ステップとし、人の一生は約1分半で計算され、誕生、恋愛、離別、死を繰り返す。各個体は、異性の姿と好みの遺伝子を持つ相手に求愛するため、異性から恋愛対象とされるような見た目に進化する。同性に恋をする個体も存在し、時には「もの」に恋をする個体も現れる。作品には個体が動き回る様子と、数個のサンプル個体の人生の出来事を記述した文章が表示される。同時に、発話合成を使ってそれらを読み上げ、産声、男女の音声による求愛の言葉、そして葬送の鐘の音が重なった効果音とともにスピーカから出力される。無機質でロジカルなシミュレーションによって、私たちが営む人生のサイクルを客観的に見ることができる。

#### 贈賞理由

進化論によって美の起源を説明しようとする立場がある。当然それはコンピュータ上に生態系や社会をシミュレートすることによって検証可能ではある。本作は実際にそれを行った研究として第一の意義を持つ。しかしながら遺伝子の交換と複製と淘汰という進化論上のイベントは、セックスと出生と死という切実な人生の主題でもある。本作に前述の意義以上の冗長があるとしたらその点で、喧しい人声と葬送の鐘の音の重なりが、1分間に最大で8000篇生成される人生の物語のごく一部の標本から発せられているという事実には唖然とする。瞬時に表示され消えていくテキストは、題名どおり高速伝記であり墓碑銘でもある。固有な名が割り当てられたり、離別も記述されたりする仕組みによって、単なるシミュレーションやメディアアートにとどまらない、大量性に裏打ちされた新種の写実主義文学あるいは既存の文学批判として本作を鑑賞できる。となれば感慨もひとしおだ。（中ザワ ヒデキ）



## 優秀賞

### 水準原点

映像作品

折笠 良

ORIKASA Ryo

〔日本〕



©Ryo ORIKASA

#### 作品概要

戦後を代表する詩人であり、シベリア抑留の経験をもつ石原吉郎(1915-77)の詩「水準原点」を約1年にわたって粘土に刻印し、ストップモーション・アニメーションの技法で制作された映像作品。次々と沸き起こる白い粘土の波は徐々に大きくうねりだし、やがて「詩」が1文字ずつ現れる。文字は波紋をつくって現れては波に飲み込まれていくため、鑑賞者は1文字1文字を噛みしめるように鑑賞しなければならない。さざ波のシンプルな反復が内包するドラマチックさを、クレイアニメーションの表現が引き出している。作家は、オスカー・ワイルド『幸福の王子』、萩原朔太郎『地面の底の病気の顔』などの文学作品をモチーフに、書くこと／描くことを運動＝アニメーションとして提示する映像を制作してきた。斬新な水の表現と言葉の発生を捉える視点が高い評価を受けた。

#### 贈賞理由

アニメーション技法を用いた映像作品の歴史には、その技法の特性から声や文字をテーマにした傑作が多い。言語とイメージの発生についてさまざまな探求が続けられてきたその歴史のなかに、この『水準原点』は新たな位置を見出ただろう。折笠は一編の詩と向き合い、言葉の現前そのものを表現している。繰り返してやってくる波のうねり、そしてその波頭の執拗なうごめきは驚異というしかない。海原に刻み込まれる言葉に、さらに渦が巻かれていく。その海原が、24コマなり30フレームなりの単位で撮影されていくさまは、アニメーションの根源的歎びと、壮絶な身体的痕が残されたドキュメンタリーとしての感動がある。同時に感じるのは、映像の抜本的な欲望としての水の表現だ。優れた映像作家は、それぞれ自分の水の描写を持っているが、折笠の水の表現も、映像が成し得るひとつの奇跡ではないだろうか。言葉の海。渦巻くイメージの海原に彼は船出したのだ。(石田 尚志)

## 優秀賞

ランゲージ

### Language Producing Factory

ファクトリー

映像インスタレーション

ダイ フレン

DAI Furen

〔中国〕



©Furen Dai Photo: Furen Dai

#### 作品概要

中国湖南省江永県の山村で女性だけに伝承された言語「女書」をテーマにした映像インスタレーション。女書はかつて教育を受けることができなかった同地の女性たちが、生活のなかで感じる気持ちを語り合うために生み出されたとされる。言語に強い関心を持つ作者は、研究のため2015-16年に同地の村を訪れ、観光客向けのパフォーマンスとしてわずかな賃金を対価に女書を使うことを強要されている女性たちに出会った。本作の場面では、上役の女性が紐を引くと、牢屋のような部屋に同じ青い制服を着て座っている3人の女性の三つ編みが紐に引っぱられ、彼女たちは指示された文字を布に刺繍し始める。やがて女性は作業を続けるなかで自ら布の中に閉じ込められ、そのまま刺繍と共に商品として売られていく様子が描かれる。絶滅の危機に瀕する言語として注目されている女書やそれを取り巻く文化が商品として扱われる様を風刺的に描く。

#### 贈賞理由

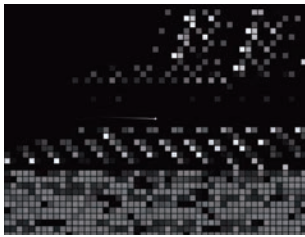
作品の冒頭、中国湖南省江永県の少数民族に伝わる「女書」を継承し生業とする現代の女性たちが、「ことばを生産する工場」に「出勤」し、ナイキのスニーカーや私服を「衣装」に着替えて「仕事」に就く。彼女らは、映画『未来世紀ブラジル』(1985)やマシュー・パーニーの「クレマスター」シリーズを想起させるような、ファンタジックに動く機構や鮮やかな色彩のなかに囚われている。女書文字を書いたり刺繍を刺したりしているうちに、彼女らは自ら糸を引き絞り、がんじがらめになっていくように見える。また本作終盤には、本物の江永県の風景や女性らが束の間だけ登場している。ヴェネチア、カッセル、ミュンスターなどで開催された現代芸術祭が10年周期の惑星直列を見せた2017年、社会の不条理を突く陰鬱な作品群がまるで不幸自慢のように各地に溢れた一方で、本物を登場させつつ、どこかおかしみを忘れないメディア芸術的視点を通底させて描き出した点で、本作を高く評価したい。(森山 朋絵)

## 新人賞

アイム イン ザ  
I'm In The  
コンピューター メモリー!  
Computer Memory!  
メディアインスタレーション

会田 寅次郎  
AIDA Torajiro

[日本]



© 2018 Torajiro AIDA Photo: 2018 Torajiro AIDA

### 作品概要

コンピュータの中で動作しているメモリを視覚化し、その中を探索する参加型インスタレーション。鑑賞者はタッチパネルでメモリの中を探索し、その様子は目の前の大きなスクリーンに映し出される。リアルタイムで動作しているメモリの中の様子は四角形のブロックで表示されており、その間を探索していく。メモリ内部に何らかの情報がプールされていることを視覚的に知ることができるが、その内容やそこにある理由を知ることには難しい。鑑賞者は本作を通じ、日頃使用するコンピュータのなかにある、不可視の世界を感じることになる。本作のソースコード(プログラム)はソースコード管理サービスを通じてインターネット上に公開されている。

### 贈賞理由

「もの」をただあるがままの「もの」として見るという1970年頃の日本美術動向であるもの派を念頭に、評者は90年頃、GUI型パソコン画面にアイコンがただ置かれることのリアリティを「デスクトップもの派」と称した。今日なら、メモリ内のデータを存在として可視化し対峙することに説得性を感じず「プログラマーもの派」がいるはずで、本作の作者はそれだろう。もの派の作家が語った世界内存在や、マウスポインタを自分と感じる「今・ここ・私」の世界観は、単純な本作の構成にも、作品名や末尾の「!」にも、見事に結実している。(中ザワ ヒデキ)

パンダラー  
Panderer  
セブンティーン セカンズ  
(Seventeen Seconds)

映像作品

ゲイリー セッツァー  
Gary SETZER

[米国]



© 2016 Gary Setzer.

### 作品概要

映像の中の作者が観客に語り掛け、その横ではコンマ100秒の単位で経過秒数がカウントされる。作者は「美術館で、平均的な鑑賞者がアート作品を見るのに使う時間は1作品につき約17秒であり、この映像作品はその制約を受け入れて17秒という理想的な鑑賞時間を正確に守っている」と語る。10秒を過ぎたあたりで、この作品で伝えるべき内容はすべて語られた旨が告げられ、17秒になったところで作者は口をつぐみ、画面が黒くフェードアウトする。映像作品は作品の意味を伝えるための重要な要素として時間に依存する。しかしこの作品では「平均的な鑑賞者」の非現実的な要求に従うことで、ある意味論理的な体裁を取りながら、アートを鑑賞するという体験に対して私たちが持っている期待感をユーモラスに皮肉っている。

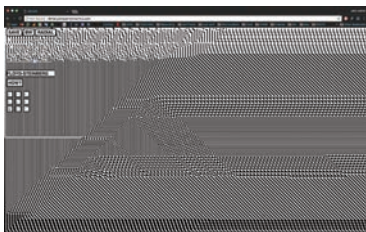
### 贈賞理由

本作は、極めて今日的な芸術鑑賞の課題をメタ認知的にパフォーマンスしている。1990年代、美術館の観客はビデオアートや解説映像に2分で飽き、インタラクティブ作品を好むように見えた。「ミュージックビデオ／新たな感受性をのせて」展(東京都写真美術館、2002年)でミシェル・ゴンドリー特集を組んだとき「ミュージックビデオ脳か!」と「2分」の根拠が急に腑に落ちたが、さらに今世紀に入ってSNSや動画サイトに慣れた我々は、今やリアな興味を「スキップできる広告+CF程度の尺」=約17秒しか持続できない、インスタ脳の観客になったのかも知れない。(森山 朋絵)

ザ ディザ  
The Dither  
イズ ネイキッド  
is Naked  
ネットアート

ヤノ  
YANO

[スイス]



© 2017 YANO

### 作品概要

ディザリングとは、画像にノイズを加えることで実際よりも少ない色数で階調をデジタル画像で表現する技法である。ディザリングが成功した画像では鑑賞者の目には画像処理アルゴリズムの存在が見えない。誤差拡散法を用いるフロイド・スタインバーク・ディザリングと呼ばれるアルゴリズムでは、あるピクセルの量子化誤差の調整できない分を隣のピクセルに渡し、全体を通して誤差を平均化する。色のグラデーションにこのアルゴリズムを使うと、拡散の力が弱くなり、鑑賞者の目にもアルゴリズムの存在が浮かび上がる。本作では鑑賞者が自分でピクセルサイズ、色、ディザリングの単位などを選択し、アルゴリズムの仕組みを見ることができる。

### 贈賞理由

以前から広く使われている画像処理法であるディザリング技術を、実用に供する手段としてではなくアルゴリズムそのものの裸形の美の具現と捉えて目的化してしまった作者の転倒が、作者自身によって加速されている様子に目を奪われずにはいられない。すなわち「ディザリングの為のディザリング」という「芸術の為の芸術」が、純粋ウェブアプリの制作や、茫々たる自然のような抽象的ディザ画像集のSNSへの投稿へと作者を走らせている。後者に付される「here a fancy dither for you!」との屈託のなさも素晴らしい。(中ザワ ヒデキ)

### 大賞

# 人喰いの大鷲トリコ

ゲーム

『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム(代表: 上田 文人) [日本]

"The Last Guardian" Development Team (UEDA Fumito, Representative)



© 2016 Sony Interactive Entertainment Inc.

### プロフィール

『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム(代表: 上田 文人)

1970年兵庫県生まれ。ゲームデザイナー。絵画的な表現とエンターテインメント性を両立させた独特の世界観で、国内外で高い評価を受けている。

<http://www.jp.playstation.com/scej/title/trico/>

### 作品概要

『ICO』(2001)や『ワンダと巨像』(05)といったPlayStation®2を代表するゲームを手がけ、国内外に熱心なファンを持つ上田文人が、監督とゲームデザインを担当したアドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公の少年を操作し、巨大な生き物、大鷲のトリコとコミュニケーションを取りながら、忘れ去られた巨大遺跡のさまざまな仕掛けを解き明かしていく。トリコをエサで誘い出して任意の場所に移動させたり、敵の出現で興奮したら撫でて落ち着かせたり、直接の操作が及ばない存在へのアプローチが、本作の特徴的なゲーム性を生み出している。制作の初期から取り掛かったというトリコのキャラクターデザインは、ドラゴンや恐竜といったファンタジーで定番化した生き物ではなく、犬か猫のような顔と、羽を持つ独特な姿で表現されている。また、トリコは高度なグラフィック技術によって、質感や仕草が一つひとつまで作り込まれているだけでなく、搭載されたAIによって複雑な空間、主人公、好物のタルといった周囲の状況を認識し、自らの判断で行動する。こうしてリアリティをもって描かれるトリコは、美しい背景美術による民話のような世界の中で共に歩む存在として、かけがえなく愛おしいパートナーになっていく。

### 贈賞理由

この作品が目指しているのは、架空の動物に対する心の絆という、これまでのゲームの文法とはまったく異なるゲーム体験である。そのため、プレイヤーがトリコを動物として違和感なく感じられるよう、惜しみなくAI技術がつぎ込まれている。身近に実在する動物をモデルとしたモーションや質感は、コンピュータが動かしているCG映像に過ぎないという認識を突き崩し、信頼関係を築ける存在としてトリコを意識させる。また、ゲームメカニクスはアクションアドベンチャーだが、先の展開を自然と視界に入れるカメラワークは、操作性が犠牲となることを上回る良質なナラティブ(物語)を提供している。さらに重要なシーンでは、スローモーションを使った演出が行なわれるが、アクションのタイミングや間合いによっては失敗する場合もある。しかしこの失敗も、より印象に残るナラティブとして見せるなど、これは日本でしかつくることのできない、新たなゲームのかたちと言える。(遠藤 雅伸)



### 優秀賞

フォレスト

# FORESTA LUMINA

空間表現

『FORESTA LUMINA』制作チーム  
“FORESTA LUMINA” Production Team  
[カナダ]



© Moment Factory Photo: Moment Factory

#### 作品概要

公園の魅力を世界に向けて発信したいという  
ゴルジュ・ド・コアティクック公園からの依頼を受  
け生み出された、イルミネーションで演出された  
森を歩くエンターテインメントプログラム。来園  
者は自然公園内の2.6kmの遊歩道を歩きなが  
らこの地域の神話や伝説にインスパイアされた  
魔法の物語を体験する。冒険の舞台はプロジェ  
クションマッピング、ライティング、サウンドエ  
フェクトなどを駆使してつくられており、五感に訴  
えかけるユニークな体験ができる。古代の書物  
に見立てた鉄板や、妖精に見えるよう設計され  
た照明ユニット、木などの自然の要素に投影さ  
れるプロジェクションマッピングなど、すべての  
要素が『FORESTA LUMINA』のためにデザ  
インされている。森の中の自然、吊り橋などの設  
備とマルチメディアのインスタレーションがシ  
ームレスにまとめ上げられ、子どもも大人も楽し  
むことのできる物語空間がつくられている。

#### 贈賞理由

『FORESTA LUMINA』は、まったく人を惹き付  
けなかった森をコンテンツ化し、多くの人を呼び  
込むことで場所の美しさやコンテキストを伝える  
ことのできる素晴らしい施策である。現在、全世界  
にこのような演出をすることで場所をコンテン  
ツ化する試みは広がっている。本作はそのオリジ  
ネーターとして、映像や光の表現が場所にもたら  
す価値を再構築し、既存概念を覆した“ゲーム  
チェンジャー”的な作品といえる。日本国内でも行  
政や地方自治体の方々に『FORESTA LUMINA』  
はよく知られていて、このようなコンテンツの力に  
よる場所のエンターテインメント化、地方創生の  
文脈も含めた観光地化の施策がますます広がっ  
ていくことは明らかである。映像や光などのテク  
ノロジーの使い方・体験デザイン・シナリオなど、  
すべてにおいて非常に洗練されたデザインがな  
されている部分を高く評価した。(齋藤 精一)

### 優秀賞

インダストリアル

# INDUSTRIAL JP

映像・音響作品

インダストリアル ジェイビー  
INDUSTRIAL JP  
[日本]



©2018 INDUSTRIAL JP

#### 作品概要

日本の各地に点在する町工場内の音のフィール  
ドレコーディング、工作機械が稼働する映像を  
サンプリングし、再編集によって楽曲化・ミュー  
ジックビデオ化して配信する音楽レーベル。バネや  
ネジなどを製作する工場と多くのミュージシャン  
がコラボレーションし、アナログな工作機械の  
稼働音をクラブミュージックに仕上げ、2018年  
3月までに7作品がリリースされている。響き渡る  
機械の動作音と油に包まれながら動き光る工作  
機械は一定のリズムを刻み続け、それが美しい  
音と映像となって表現される。レーベル設立のきっ  
かけは、グローバル化による国内産業縮小の影  
響を強く感じたことだという。日本の町工場の  
魅力を発信し、国内の製造業を盛り上げる一助  
となることを目指している。ホームページには各  
工場へのインタビューが掲載され、音楽を通じ  
て、町工場の高い技術力や、それにより生み出さ  
れる最先端の製品の魅力を発信するプラット  
フォームとなっている。

#### 贈賞理由

工場の技術力の高さと同時に存在する芸術的  
な美しさを、直感として伝えることに成功して  
いる。結果、7つの工場の魅力がこれまではな  
いかたちで届けられることになった。そして音楽。  
工場で採取した音を使った7人のミュージシャン  
の楽曲が揃い、極めてユニークなクロスメディア  
のレーベルとなった。工場の魅力は、それ自体が  
オリジナリティを持った映像の無言の説得力に  
よっても伝わったが、キャプション、インタビュー  
などの構成の点でも優れている。エンターテイン  
メント／ドキュメント、アドバタイジング／エディ  
トリアルといったカテゴリーも横断しており、さま  
ざまな専門性を会わせるかたちで、複層的かつ  
丁寧につくられている。内容と形式の両面で、  
変化しつつある時代の象徴性が高いレベルで集  
約されているように思われた。かつて「インダスト  
リアル・ミュージック」という言葉は皮肉とともに  
使われたが、新たなステージに進んだ感がある。  
(佐藤 直樹)



### 優秀賞

ペインツチェイナ

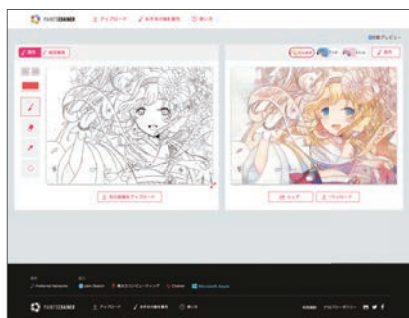
# PaintsChainer

ウェブ

米辻 泰山

YONETSUJI Taizan

[日本]



©2017- Preferred Networks, inc.

#### 作品概要

アップロードした線画をAIが自動着色してくれるウェブアプリケーション。着色のテイストは淡く柔らかい階調の「たんぼぼ」、ムラのないグラデーションで着色する「さつき」、筆のようなタッチと滲みが出る「かなん」という擬人化された3種のAIから選ぶことができる。自動着色の後には任意の範囲に彩色の指示をすることで、より自分の意図に沿った色調へ変えることも可能。また、鉛筆画などのラフな絵を線画にしてくれる機能も用意されているので、例えばノートに描いた絵を撮影し、その写真を線画にして着色するといった作業も実現できる。プロ、アマチュアを問わずイラストやマンガの制作手法に大きな変化を与えるサービスであり、公開後は世界中からアクセスが集まり数日で100万アクセスを達成した。開発者の米辻泰山はニューラルネットワークを使用して画像生成を行うアルゴリズムDCGANを応用して本サービスを制作。プログラムをオープンソースで公開しており、機械学習分野の最先端の事例として研究対象にもなっている。

#### 贈賞理由

言うまでもなく、日本のコンテンツ産業の強みの土壌となっているのが、独自進化を遂げたマンガ・アニメ的な絵柄の様式性に依拠した同人創作の文化だ。その膨大な蓄積を教師データに「それっぽい絵」のパターンをAIに学ばせ、自動着色を可能にする支援プラットフォームを、誰もが利用可能なウェブサービスとして提供した意義は大きい。日本マンガが歴史的にモノクロ中心の出版事情下で発展したこともあり、アマチュアのイラスト描きにおいて「塗り」は最も高いハードルのひとつ。その工程を手助けすることで〈作品〉制作に資するのはもちろん、〈遊び〉に近い落書きであっても、ひとまずのビジュアル体裁を得、コミュニケーション表現としての生命を帯びうる点が、現時点における本サービスの白眉だろう。コミュニケーションとクリエイティブが交錯する土着の環境にテクノロジーが新たな沃野を拓くさまは、かつての初音ミク誕生の光景をも彷彿とさせる。(中川 大地)

### 優秀賞

ペチャット

# Pechat

ガジェット

『Pechat』開発チーム(代表:小野 直紀)

“Pechat” Development Team  
(ONO Naoki, Representative)

[日本]



#### 作品概要

ぬいぐるみに取りつけるボタン型スピーカー。専用アプリを操作することで、子育てを支援するさまざまな機能を持たせることができる。ボタンは糸で縫い付けたり紐で引っ掛けたりして任意のぬいぐるみに取り付け、吹き込んだセリフをかわいい声に変換して発声するほか、自動で会話したり、歌ったり、物語を読み聞かせることができる。子どもにとって特別な存在であるぬいぐるみを、子育ての新しいインターフェースに変える製品である。泣き声検知機能、泣きやみ・おやすみ音楽機能などのあかちゃんモードや英語アプリもあり、アプリを拡張することで使い方が広がる。製品発表後、国内だけで10以上のテレビ番組、100以上のメディアで取り上げられるなど、高い注目を集めて発売当日には品切れになる店舗が続出した。発売以降もユーザー数は増え続けており、日本中に子育ての新しい風景を広げている。

#### 贈賞理由

『Pechat』はプロトタイピングから発信しはじめ、クラウドファンディングでも人気が出た日本のスタートアップシーンから出てきた象徴的なプロダクトだという強い印象がある。IoTの創世記は比較的家電などの電化製品が多かったが、『Pechat』は教育・知育系にしっかりと設計された経験デザインを取り入れているところが非常に素晴らしく、誰しもが子どもの時に抱いたぬいぐるみのような“モノ”が喋るという夢を本作は実現してくれた。プロダクト・インターフェイス・経験デザインのすべてにおいて隅々まで行き届いたデザインがなされており、これからの親と子どもの新しいコミュニケーションの形を提示してくれた時代を象徴する作品である。今後このようにIoTやICT(情報通信技術)の分野がBtoB(企業向け)だけではなく、エンターテインメントの強さである広く世代を超えた分野にも波及していくべきで、『Pechat』につづく質の高いプロダクトをスタートアップだけではなく大きな企業も企画、実現してほしい。(齋藤 精一)

新人賞

# 盲目の魚

ザ ブラインド フィッシュ  
-The Blind Fish-

映像・音響作品

石川 泰昭／ミカヅキ フタツ／  
ケイシ コンドウ  
Keishi Kondo

ISHIKAWA Yasuaki / MIKADUKI Hutatsu /  
KONDOU Keishi

[日本]



## 作品概要

音楽家の石川泰昭が制作した曲と「いとまとあやこ」の平井亜矢子によるボーカルをバックに、木彫あやつり人形師のミカヅキフタツが製作した木彫の魚のマリオネットが、草木の中を泳ぐように動く映像作品。Keishi Kondoによる映像は、背景のぼかしや上方からのライティング、淡い色調の調整により、近所の公園にありそうな風景を水中のように見せる。魚は胸びれや尾びれなど分割されたパーツが巧みに動かされて浮遊感が表現される。また木製の鱗の質感など、思わず触れたいような本物の木ならではの存在感がカメラに写し取られている。楽曲、映像、彫像、そして操る手までをひとつの作品に盛り込み、その総体が見るものに詩的な情感を与える作品。

## 贈賞理由

「木彫りのマリオネット」は古くからあるが、それがとても新しいものとして目に映った。様式に依存しない表現の新鮮さという、芸術的要素の基本に立ち返られた。高まる情報処理能力とともに進化し続けるCGのリアル追求とはまた異なる感触、メディアアートとエンターテインメントの関係性についての論議が喚起された。歌や音楽を含む映像作品としては既存の表現様式の範囲内にある印象で、演出をめぐる見解は分かれたが、現在のメディア環境の中でプリミティブな創作の魅力を伝えようとするチャレンジに対する評価の点で意見は一致した。(佐藤 直樹)

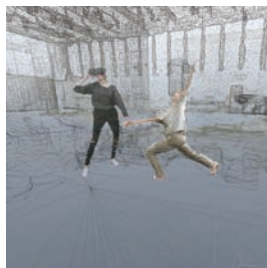
ダスト

# Dust

空間表現

マリア ユドヴァー  
Mária JÚDOVÁ /  
アンドレイ ボレスラフスキー  
Andrej BOLESLAVSKÝ

[スロバキア]



©2017 Mária JÚDOVÁ / Andrej BOLESLAVSKÝ

## 作品概要

DustはVR(バーチャル・リアリティ)によって、空間を漂う不朽の粒子という新たな視点からコンテンポラリーダンスを鑑賞し、体験するプロジェクト。VRヘッドセットを装着した観客は、対象を立体的に記録するポリュメトリックキャプチャリング技術によってつくられたバーチャル・リアリティ環境に身を置くことで、ダンサーを間近に感じながら視覚的・聴覚的なストーリーを鑑賞する。結果として、ダンサーが踊っている場所からの鑑賞という、今までにない視点からコンテンポラリーダンス作品を体験することができるのである。

## 贈賞理由

現実の疑似再現ではなく、視覚を超越したもうひとつの世界を描出するためにVR技術を用いた作品。宇宙を構成する粒子に着想を得たという本作は、ダンスという「動き」を軸に身体と空間の境界を溶解させ、その存在と関係性を時間という概念のなかに再構築していく試みと解釈できよう。触覚性が欠落するVRの弱点を逆手に取り、体験者もまた自らの身体から解放され、時空を漂う粒子へと一体化していく。ダンサーや各種アーキテクチャーの表現もユニークで、いわゆる一般的なVRの「没入感」とは異なる新鮮な印象を与えてくれる作品である。(工藤 健志)

メタリム

# MetaLimbs

ガジェット

佐々木 智也／  
ムハマド ヤメン サライジ  
MHD Yamen SARAJI  
SASAKI Tomoya / MHD Yamen SARAJI

[日本／シリア]



## 作品概要

2本のロボットアームを装着し、足の動きをマッピングすることで、自在に操ることができる「新たな腕」を増やす作品。ロボットアームは肩から背負い、左右の足の甲と膝に取り付けられたセンサーが足の動きをトラッキングしてアームを動かし、足の指を動かすとロボットハンドも動く。ロボットハンドには触覚センサーが取り付けられ、ロボットハンドの感覚が足にフィードバックされる。従来の義手や義足のように身体感覚を補うだけでなく、アームの先にハンダゴテなどを付け替えることによって、人間の身体能力を超越した機能をも付与できる。テクノロジーのトレンドが補綴技術から人間拡張技術へと移り変わるなかで、人間の身体感覚が技術によってどう変化するかを提起する。

## 贈賞理由

人間が本来持っている能力を超える道具は、機能を最適化して操作する、あるいは機能を補完して受動的に動作するイメージが強い。しかし『MetaLimbs』は、足と連動させるというユニークな発想で、ユニバーサルな機能でありながら能動的に動作させることができる。足での操作に慣れれば、『MetaLimbs』自体に身体所有感を感じると想像すると、新たな身体機能獲得への可能性が大きく広がる。今後の展開と製品化に期待したい。(遠藤 雅伸)

### 大賞

# この世界の片隅に

劇場アニメーション

片渕 須直 [日本]  
KATABUCHI Sunao



© Fumiyo Kouno/Futabasha/Konosekai no katasumini Project

### プロフィール

#### 片渕 須直

1960年生まれ。映画『アリーテ姫』(2001)で第1回新世紀東京国際アニメフェア21劇場映画部門優秀作品賞、映画『マイマイ新子と千年の魔法』(09)で第14回文化庁メディア芸術祭 アニメーション部門優秀賞受賞。  
<http://konosekai.jp>

### 作品概要

この史代の同名マンガ(2008-09)を原作に、『マイマイ新子と千年の魔法』(09)で監督・脚本を務めた片渕須直が6年の歳月をかけて劇場アニメーション化した作品。2015年に開始したクラウドファンディングで3,000人以上のサポーターから制作資金の一部を集め完成した。2016年11月の公開以降、口コミやSNSで評判が広まり、2018年に入っても上映が続くロングラン作品となっている。主人公のすずは昭和19(1944)年、18歳で広島<sup>(県)</sup>の呉に嫁ぎ、あらゆる物資が欠乏していくなかでも、一家の主婦として生活に工夫を凝らす。だが、戦争は進み、日本海軍の拠点だった呉は、幾度も空襲に襲われる。本作には、大事に思っていた身近なものを次々と奪われながらも、前向きに日々の営み続けるすずと、彼女を取り巻く人々が描き出される。文献や地図、現地調査、当時そこに住んでいた人へのヒアリングなどの綿密な考証により、現在は見ることができない広島<sup>(県)</sup>の街並みが再現されている。史実とリンクしている箇所は、その日時<sup>(県)</sup>の天候までも忠実に作品に反映させる徹底ぶりで、すずたちの生きる世界の実在感を補強している。

### 贈賞理由

『この世界の片隅に』は、刺激的で動きの激しいアニメーションの多い中、日常動作に動きの美しさを見出している点で特筆すべき作品と思われる。肩に掛かる荷物の重さや、持ち上げる時の動作のように、日常の当たり前の、普通ならば何気なく見過ごしてしまうものに、その動作を行う個人の人格の表れを見せてくれている。そうした人格を持つ個人が、実は数多く存在し、日常のこまごまとしたことに、ささやかな喜びを見出している。食事の用意から近所付き合いなど、日常がごく平凡に過ぎてゆくことが大事なのだと教えてくれる。この教えが切実なものと感じられるのは、背後に戦争という現実があるからでもある。しかし翻ってみると、われわれの周辺には、大きな災害がいきなり襲い掛かってくることもある。『この世界の片隅に』の描いている現実<sup>(県)</sup>は決して遠い過去のことではなく、まさに今の日本にもあり、かえってより切実となっているとも言えるのであろう。(横田 正夫)



大賞

# 夜明け告げるルーのうた

劇場アニメーション

湯浅 政明 [日本]

YUASA Masaaki



© 2017 Lu Film partners

## プロフィール

### 湯浅 政明

1965年生まれ、福岡県出身。『マインド・ゲーム』(2004)が第8回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞、ほか受賞。『夜は短し歩けよ乙女』(17)が第41回日本アカデミー賞最優秀アニメーション作品賞、ほか受賞。

<https://www.sciencesaru.com>

## 作品概要

『マインド・ゲーム』(2004)、『四畳半神話大系』(10)、『ピンポン THE ANIMATION』(14)などで知られる湯浅政明による、全編フラッシュアニメーションを用いたオリジナル劇場アニメーション。両親の離婚で寂れた漁港の町・日無町に引っ越してきた中学生の少年・カイは、父や母への複雑な想いを口に出せず、鬱屈した気持ちを抱えながら学校生活を送っていた。カイの唯一の心の拠り所は、自ら作曲した音楽をネットにアップすることだった。ある日、クラスメイトにバンドに誘われたカイが練習場所の人魚島に行くと、人魚の少女・ルーが現れた。楽しそうに歌い、無邪気に踊るルーと出会ったカイや町の人々は、少しずつ自分の気持ちを口に出せるようになっていく。しかし、日無町では古来より人魚は災いをもたらす存在とされ、ルーと町の住人たちとの間には溝が生じてしまう。本作は、「心から好きなものを、口に出して『好き』と言えているか?」という、湯浅が抱いた疑問が出発点となっている。随所に挟まれる歌とダンスの場面は、独特な遠近法や色彩感覚、自在に揺らぐ造形、メリハリのある滑らかな動きによって描かれ、作品に生き生きとした躍動感を与えている。

## 贈賞理由

閉塞感にまみれた環境のなかで、好きなこと、やりたいことを見つけ出していくというテーマはオーソドックスなものではあるが、時代に逆行するようなシンプルな絵とデフォルメの効いたやわらかい動きで軽快に魅せてくれている。純粋の塊のようなルーと、それぞれ登場人物の抱えている問題や希望が過不足なく描かれていて、それが物語にリアリティを持たせているため、ファンタジー要素もすんなりと受け入れることができる。まだ見ぬ未来を望む若者、現実を受け入れつつ変化しようとする大人、そして過去にこだわる老人たちの対比は見事だった。この手の作品は若者の描写に終始しがちだが、町の大人・老人たちまでキチンと描かれている点は、湯浅監督の気配りとテーマへの一貫したこだわりを感じるとともに、作品への愛情も感じられて観終わった後がとても気持ちよかった。カイの心の象徴としてのルーとお陰岩。この2つの描写には特に目を見張った。(宇田 鋼之介)



### 優秀賞

## ハルモニア feat. Makoto

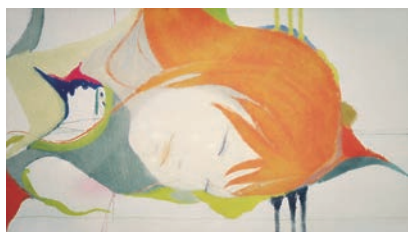
フィーチャリング マコト

短編アニメーション

大谷 たらふ

OTANI Tarafu

[日本]



#### 作品概要

ダンスミュージックやゲーム音楽の影響を受けながら、音楽活動を続けてきたyuichi NAGAOがリリースした楽曲のミュージックビデオ作品。映像を制作した大谷たらふは、波の音から始まる曲を聴いた時に感じた幻想と現実の間で揺らぐような気分から、少女と布団のダンスというユニークなモチーフを発想したという。本来CGを用いて行うエフェクトも、あえて1カットずつ手で描かれたアニメーションには、色鉛筆や水彩絵具のような温もりのあるアナログのタッチが活かされている。「幻想の世界での休息」というコンセプトによって作られた映像には音の波形を思わせる曲線が次々と現れ、気泡のように生まれては消えるカラフルなイメージと、躍動感あふれる少女の滑らかな動きによって、見る者を最後まで釘づけにする。大谷たらふはテレビ、プロモーションビデオ、CMや展示用映像の制作者として着実にキャリアを重ねてきた。その確かな技術が随所に感じられる作品となっている。

#### 贈賞理由

傑作である。抽象的なメタモルフォーゼの中に具象的な物がときどき現れる展開が、気持ちのよいアニメーションになっている。エフェクトも含めすべて手描きで表現されたアニメーションが素晴らしく、波の音と抽象画像にも見える構図の波から始まり、それが自由に変形するエフェクトアニメーションに変わっていく展開も気持ちよく、不意に現れ繰り返し出現する人物と布団のイメージが夢から覚めそうで覚めない微睡みの時間を表している。それが徐々に理解できるような構成で、次々に変化していく布団の動きによってそれ自体がキャラクターとして表されていくのも楽しい。音楽をBGMとした映像や、歌を図解しているアニメーションなどは、それはそれで成立するもので、否定するものではないのだが、この作品のように音楽と歌詞とアニメーションがそれぞれ自立して、その組み合わせがより豊かな表現になっていることは珍しく、理想的なミュージックビデオだと感じた。(木船 徳光)

### 優秀賞

コカラス

## COCOLORS

オリジナルビデオアニメーション

『COCOLORS』制作チーム

(代表：横嶋 俊久)

“COCOLORS” Production Team

(YOKOSHIMA Toshihisa, Representative)

[日本]



© Kamikazedouga

#### 作品概要

有害なバクテリアを含んだ灰から逃れるために、人類がスーツとマスクをしながら地下で生活する世界を舞台にしたアニメーション作品。嘘ばかりつく少年アキと、楽器だけで会話する少年フユの、マスクで表情が見えない中に生まれるコミュニケーションを軸にして地下世界に訪れる危機が描かれる。監督と脚本を担当した横嶋俊久は、マスクで顔が見えないという設定を生かし、身ぶり手ぶりや走る、跳ねるといった動きによって、それぞれのキャラクターの性格や心情を描写した。制作スタジオは、3DCGによるアニメーション制作で近年高い評価を得る神風動画。木版画を思わせるフラットな描写ながらも、世界観を余すことなく表現する絵づくりが目を引く。また本作は、映画館で効果音のみの映像を流しながら、声優が声を合わせミュージシャンが生演奏で音楽をつけるVoice Actor vs Silent Movie上映方式という挑戦的な試みを行ない、その場でしか得られない経験を重視した新たな上映形態も提示している。

#### 贈賞理由

この映画は主人公たちの顔を見ることができない。これがこの映画の肝である。生存のため潜水ヘルメット型のマスクをつねに装着した住人たちの物語は、地下の狭い世界で展開され、観客は常に表情の見えない主人公達を見る事になる。そしてこのマスクが物語を覆う閉塞感と見事にシンクロしており、観る者の想像力を掻き立てる優れた映画である。閉塞感の象徴としてのマスク、そのマスクを外すことは閉塞感から解放放たれることだ。そしてそれは同時に生命の停止を意味する。主人公はマスクを外し灰色の空を見た友に言う。「まだどんな色でものせられる」「空の色はここ(心)にある」。決して絶望だけではなく希望も残して物語は終わる。この映画には時代を象徴する閉塞感と同時に、モノトーンの世界に色を重ねる少年の地上への憧れが重層的に描かれ、表現手法とテーマが見事に融合している。また人間の重みを感じさせるCGをはじめ映像表現もとても素晴らしい作品だ。(西久保 瑞穂)

### 優秀賞

# ネガティブ スペース Negative Space

短編アニメーション

クワハタ ルー マックス ポーター  
KUWAHATA Ru / Max PORTER

[日本／米国]



©2017 IKKI Films / Manuel Cam Studio  
Photo: 2017 IKKI Films / Manuel Cam Studio

#### 作品概要

出張の多い父親とその息子のあいだの、鞆を通じた交流の物語。スーツケースという小さな空間へ、いかに効率的に荷物を詰め込むかが、遠く離れることの多い親子にとっての密なコミュニケーションのかたちとなっていた。少年は大人になり、かつてのその記憶を思い出す。アメリカとヨーロッパを拠点に活躍する桑畑かほるとマックス・ポーターのコンビ「Tiny Inventions」が、フランスのプロダクション会社、IKKI FILMS と Manuel Cam Studioと共に制作した人形アニメーション作品。アメリカの詩人・小説家であるロン・コージの散文詩「NEGATIVE SPACE」を原作として、そこにパイロットゆえに旅の多かった桑畑自身の父との思い出が混じり合う。その結果、あらゆる世代の心に染みわたり、誰もが自分自身の親子関係について思いを馳せるような、余韻と叙情に溢れた物語が完成した。

#### 贈賞理由

作品の冒頭でカバンの中身が俯瞰に並べられていくさま、この絵面で作品に引き込まれた。良い作品には印象的なカットが存在するが、この1カットで作品の質、監督の力量が見て取れるようであった。別の場面では、シャツやシューズ、ベルトたちが生き物のような躍動感でカバンに収まっていくさまが描き出され、静物が命を吹き込まれ動き出す輝き、そんなアニメーションの魅力の原点が画面に創出され、笑みが自然とこみ上げてきた。デザインも秀逸であり、キャラクターの表情、やさしいフォルム、デフォルメされた車や建築物、どれもセンスを感じさせる。ストーリーはシンプルであるが、場面転換などで用いるさまざまなアイディアは、ハッとするような流れをつくり出している。全体のやわらかい色彩も美しく、品のよいムードを醸し出す。鑑賞後も温かい気持ちとともに、上質な作品に出会えた喜びを感じさせた。そんな作品をつくり上げた監督は見事である。(森野 和馬)

## 新人賞

### 舟を編む

テレビアニメーション

黒柳 トシマサ

KUROYANAGI Toshimasa

[日本]



© Genbu Dictionary Editorial Dept.

#### 作品概要

三浦しをんの同名小説を原作に、黒柳トシマサが丁寧な映像表現でアニメーション化した。玄武書房の中型国語辞典『大渡海』編集の長い道のりを描く。口下手だが言葉への鋭い感性を備えた馬締光也と、言葉に入り込むのは苦手だがコミュニケーション能力の高い西岡正志。周辺の人間模様を交えながら2人が成長していく姿を中心に捉えることで、複数の媒体で展開されている本作の世界観を守りつつ人物像を掘り下げること成功している。おびただしい活字がふれる「言葉の海」や、静かに回転し続ける観覧車のイメージは、音声や背景を含めた画面全体で主人公たちの心情を伝えるアニメーションならではの印象的なシーンをつくっている。

#### 贈賞理由

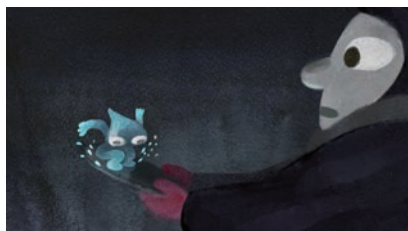
奇をてらわず正攻法で丁寧な演出が本屋大賞受賞の原作のよさを引き出している。辞書づくりを通した主人公たちの成長と友情が心地よく、何より人間の機微が上手く描かれている。ゆったりした作風に合った作画と美術、パンフォーカスのすっきりした絵づくり、控えめに入るイメージショット、心地よい蘊蓄などが、言葉を紡ぐ温もりのある物語を支える要素となっている。なお原作や映画版に比べるとキャラが薄めで熱さも控えめだが、これもスタイルとなってテレビ版独自の世界観を確立している。破天荒作品も好きだが正統派作品の清々しさを感じた。(西久保 瑞穂)

### The First Thunder

短編アニメーション

アナスタシア メリコヴァ  
Anastasia MELIKHOVA

[ロシア]



© Ltd "Studio "Ural-Cinema"

#### 作品概要

自然やキャラクターたちによるミュージカル・ファンタジー。冬眠からの目覚めや春の訪れを描くとともに、美と冒険でいっぱい「世界」へと飛び出していく道のりを描いた物語である。第20回のアニメーション部門で優秀賞を受賞した『Among the Black Waves』など、文化庁メディア芸術祭の常連となりつつあるウラル国立美術大学出身の作家陣がスタジオ・ウラル＝シネマと組んでつくり出された卒業制作プロジェクト。古きよきミュージカル・カートゥーンの良質な伝統をロシア風に蘇らせたようなこの作品は、コミカルなオーケストラの演奏、滴るような水彩での作画、水面のように揺らめくメタモルフォーゼのアニメーションを組み合わせることで、春の訪れを、子どもの視点も交えつつ体感させる。

#### 贈賞理由

クラシカルな音楽とアニメーションという組み合わせはディズニーの映画『ファンタジア』(1940)を思い出させた。この作品はそんな過去の名作を感じさせるほど、サウンドと映像が見事に絡み合いワクワクするような作品に仕上がっていた。メタモルフォーゼの気持ちよさ、ジャンプ感のある動き、三次元を動き回る自由さ、どれも手描きアニメーション独特の魅力を備えていた。25歳という若い監督作品ならではのつくる楽しさが画面にあふれ、躍動感あるキラキラした仕上がりの作品である。今後の飛躍も楽しみであり次回作も期待したい。(森野 和馬)

### Yin

短編アニメーション

ニコラス フォン  
Nicolas FONG

[フランス]



©2017 Zorobabel Photo: 2017 Zorobabel

#### 作品概要

神はひとりぼっちで、他人の幸せが妬ましかった。神が息を吐きだし、分子の渦をつくり出すと、平面的な円盤が現れた。その中心では軸が回転し、立体的な山ができてあがる。神はその世界を完成させないため、さまざまな要素を置いていく。そのなかで、陰と陽＝男性と女性が生まれた。切り離されて誕生した2人はなんとかして会おうとするが、神はさまざまな物理的異常や錯視で世界を満たし、陰と陽の出会いを阻む。作者は数々の作品でアニメーターとして活躍、プライベートでも作品を積極的に発信してきた。本作ではベルギーの名門スタジオ「ゾロバベル」と組み、平面的なグラフィックの特性を縦横無尽に活用することで、世界創造についての現代的な神話を巧みに表現した。

#### 贈賞理由

周囲には2体が合体している神々ばかりなのに、自分だけが単身と気づく。その神が、陰陽の個体をつくり出し、それを半分に切り男女の2つにするが、両者は互いに引き寄せ合う。こうした表現は、独り孤独のなか、多くを想像世界に生きる、閉じこもりの願望を象徴しているようにも見える。その願望は、男女が引き寄せ合うものとして、しつこく繰り返される。そして合体した男女は、地球の形となって、神の周りを回転しはじめる。地球は男女が引き寄せ合うように神が妄想してつくられた、という新しい神話の誕生である。(横田 正夫)



### 大賞

## ねえ、ママ

池辺 葵 [日本]

IKEBE Aoi



© Aoi Ikebe (AKITASHOTEN) 2017

### プロフィール

#### 池辺 葵

2009年にデビュー。主な作品に2015年に実写映画化された『緋い裁つ人』(2009-15)や2016年にテレビドラマ化された『プリンセスメゾン』(14-)、第18回文化庁メディア芸術祭マンガ部門新人賞を受賞した『どぶがわ』(12-13)などがある。

### 作品概要

母の残した洋服店でその人だけの洋服を作り続ける『緋い裁つ人』(2009-15)、26歳の独身女性が運命の物件を探す『プリンセスメゾン』(14-)など、これまでさまざまな女性の生き方を描いてきた作者の短編集。本作には巣立ってゆく息子を持つ母親の思いが空回りする『きらきと雨』、修道院に暮らす2人の少女の物語『ザザetヤニック』、骨董屋の店主をしている独り身のおばあさんと少女の交流を描いた『夕焼けカーニバル』など、「母」をモチーフにした7つの物語が収録されている。本書には実際の家族としての母だけでなく、修道士、家政婦、旅先で出会った老姉妹、近所のおばあさん、ママになることに憧れる少女など、誰かの「母」的な存在となる人物が登場する。彼女たちはみな理想の母親像ではなく、愚直で、凡庸で、時に狡猾であるが、それでも優しく温かな愛を持った存在として描かれる。それぞれのストーリーは緩やかに繋がり、「母」の愛も人と人の繋がりのおかげで周囲の人々に伝播してゆく。時折大きなコマで描かれる広々とした風景は、登場人物たちを包み込み、少ないセリフと大きな余白、柔らかな明暗のついた絵によって、読者には深い余韻を残す。

### 贈賞理由

甘やかなものを想起させるタイトルだが、本作で描かれるのは、母あるいは子の不在だ。これまでも“ひとりであること”を描き続けてきた池辺は、それを決して不幸だとは言わない。当人にしかわからない、そこにある(これから訪れる)幸せを示す。そして母たち(大人たちと言い換えてもいい)に、“あなたはひとりでも大丈夫だ”と称え、力強いエールを送る。子どもたちへのエールは少し違っている。母の不在を抱える子には、他人の大人を寄り添わせるのだ。作中で、日頃から「人は誰もいづれ一人になるんだ」と話す老女は、母に出奔された少女が施設へと入る直前、彼女を抱きしめ、こう言う。「お前はなんていい子だ」。“あなたはひとりだけれど、ひとりではない”——池辺の、子どもへのあたたかなまなざしを象徴するような美しいシーンだ。池辺作品は最終選考にもう1作、思春期の少女たちを描いた『雑草たちよ 大志を抱け』(審査委員会推薦作品)が入っており、自著同士が最後まで競ったことも明記しておきたい。(門倉 紫麻)



優秀賞

## 銃座のウルナ

伊図 透

IZU Toru

〔日本〕



©IZU Toru

### 作品概要

一年のうち、わずかしかなれることのない風雪にまみれる島、リズル。そこに世界の覇権を握る国家レズモアの女性狙撃手、ウルナ・トロップ・ヨンクが赴任することから物語は始まる。島は菌茎がそのまま歩いているような異形の蛮族ゾードの住む地と定められており、ウルナの仕事は、雪の中から襲い来る彼らと戦うことであった。しかし、ウルナと同じく基地に赴任する生物研究者・ラトフマはゾードと秘密裏に通じていた。密会の現場の目撃者となったウルナは、ゾードのグロテスクな姿の秘密と、レズモアの持つ国家的な陰謀に、極限の地での戦いを通じて近づいていく。これまで『ミツバチのキス』（2008-09）、『エイズ』（12-14）などで、熱狂的な人気を獲得してきた作者によるSF作品。白い雪の豊かな質感や、襲いかかるゾードたちの迫力など異世界の戦場が、高い作画技術によって活写されており、読む者を強く引き込む。

### 贈賞理由

人間を殺すのは難しい。物理的にもだが、心安らかに眠るために美しい言い訳が必要だ。「いっそ相手を人間じゃなくせば簡単じゃないか」そんな実験を思いついた者も人間ではないモノになっているだろう。世界を簡単にさせたしわ寄せは辺境でどす黒くたまっていく。故郷を守るためという女と、故郷を捨てるためという女がともに戦う。どちらにしても「国家」が作ってくれた物語に乗っかっているのだ。いつか自分の物語だと自覚した世界でウルナが銃を撃つ日が来るのだろうか。その相手は何なのだろうか。伊図透のマンガには世界観がある。世界を作ってはいるが神の視点では見ていない。どこまでも疑わしい「真実」を求め、世界の地下も塔の上も泥の中も這いずり回る探索こそが創作なのだと思う。このマンガはその世界での戦争の証言なのだ。これからも彼が見てきた世界を存分に見せてほしい。（松田 洋子）

優秀賞

## ニクス<sup>ランタン</sup>の角灯

高浜 寛

TAKAHAMA Kan

〔日本〕



©Kan Takahama / LEED Publishing

### 作品概要

西洋文化の波が押し寄せる1878年（明治11年）の長崎で、西南戦争で親を亡くし、独り身となった少女・美世<sup>みよ</sup>は、道具屋<sup>ばん</sup>で奉公を始める。外国人とのハーフである店主・小浦百年<sup>こうらももとし</sup>がバリ万博で仕入れてきたドレスやミシン、双眼鏡、ブーツといった道具は、美世の好奇心を掻き立てた。美世は幼いころから持つ、モノの過去と未来の持ち主がわかる不思議な力を使いながら、仕事を通じて経験を重ねていく。百年に対して恋心に似た感情を覚え始める美世の変化や、明かされていく百年の過去を中心に、商人や遊女たちで賑わう長崎に訪れた新しい時代を瑞々しく描く。綿密な考証をもとに、当時の華やかな時代背景とともに事物が描き込まれ、ミニコラムとして作中に登場したアンティークに関する豆知識が挟まれるなど、作者の持つ知見が生かされ、作品の実在感が高められている。

### 贈賞理由

ドレス、チョコレート、ミシン、セーラー服、幻灯機……明治の初め、最先端の品々に触れ、主人公の「美世」が成長する姿を描く。熊本在住の作者は、これまで一貫して「手厳しい、容赦ない現実」を突きつける「問題作」を優れた筆致で描き続け、日本よりフランスなどで高く評価されてきた実力派。本作はその彼女が新たな境地から挑んだ「ロマンチックな雰囲気、華やかさ」を前面に漂わせてはいるが、読み進むうちに、やはり単なる「ヒロインの成長物語」ではなく、苛酷な現実が次々と読者の前に現れる。しかし悲壮感に溺れることはなく、全編を通じて響いてくるのは「現実から目を背けてはいけない」というメッセージと「大丈夫、おいで」という大人たちの遠い声だ。「世界は広く、自分はまだ何も知らない」ことが脅威ではなく素直な希望として描かれる。本作の大きな魅力がそこにある。（みなもと 太郎）

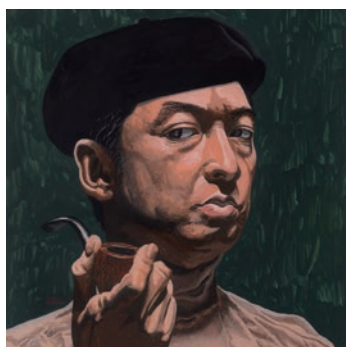
### 優秀賞

## 夜の眼は千でございます

上野 顕太郎

UENO Kentarou

[日本]



©Kentarou Ueno 2016

#### 作品概要

1998年より『月刊コミックビーム』（KADOKAWA）で連載されている同誌最長連載のギャグ読切シリーズの単行本化作品。名作マンガや映画を題材に、高座の噺家の語りをそのままマンガにした「落語マンガ」のシリーズをはじめ、さまざまな芸術家の画風で描いた交通標識が実際に現れるナンセンスコメディや、かるた、法廷画家、テレビショッピング、シューベルトの『魔王』をネタにしたコメディ、さらに水木しげる、生頼範義、望月三起也らの追悼企画パロディなど、さまざまな趣向と技巧を凝らした読切作品、全42話が収録されている。作者は1983年のデビュー以来、『帽子男は眠れない』（1992）『ひまあり』（2000-02）など、緻密に描き込まれた作画と、不条理でシュールなギャグを得意とし、本作においても、渾身の力で放たれる、たみかけるようなギャグ・パロディの連続に、独特の構成力・演出力が生かされている。

#### 贈賞理由

この作品は単にギャグマンガとして優れているだけでなく、マンガ表現の多様性や可能性についても思わぬ角度から照らし出す楽しさやたくらみに満ちている。現代文学でいえばレイモンド・フェダマンの『嫌ならやめとけ』という小説を彷彿とさせるような迫力や遊び心がある。ページ数も付されることなく、ラップの歌詞のような饒舌体の文章が怒濤のごとく何百ページも続く奇書だが、そこでは小説という形はもはやほとんど原形をとどめておらず、ひたすら文学に関わる省察が果てしなく繰り広げられる。上野顕太郎も落語の語りを融通無碍に使いこなしながら、上野ならではの愉快でナンセンスな世界へと読者を誘っていく。読者は作者の森羅万象に対する粘り強い観察力や軽妙洒落なユーモア精神、人間社会の馬鹿馬鹿しさや不条理を律儀に拾い上げるストイシズム、マンガ史も美術史も自在に横断するような教養に裏打ちされた巧みなマンガ表現に圧倒されるのである。（古永 真一）

### 優秀賞

## AIの遺電子

山田 胡瓜

YAMADA Kyuri

[日本]



©Yamada Kyuuri (Akitashoten) 2015

#### 作品概要

国民の1割がAIを持つヒューマノイドとなった近未来を舞台に、ロボットやヒューマノイドの問題を「治療」する専門医を描くSFオムニバス。主人公の医師・須堂光は、「モグガディート」という裏の名前を持ち、時には秘密裏に違法な施術も請け負う。例えば、本来違法であるヒューマノイドのデータのバックアップを取る際、妻をコンピュータウイルスに感染させてしまった男に対し、須堂はバックアップデータによって記憶を書き換える施術を提案する。バックアップデータによって換えられた存在は、果たしてそれまでと同じと言えるだろうか。人間と非人間の差異のなかに生まれる揺らぎという、古くから多くのSFで扱われてきたテーマを、医師の視点から描く。急速にAIに注目が集まる現代において、人間や社会の在り方についての考察を促す作品。作者はIT分野の元記者であり、本作にもその知識が生かされている。

#### 贈賞理由

SFである。と同時に人生の機微を描いたドラマである。その両方がバラバラになることなく、必然性を持って結び付いている。それを1話完結の週刊連載でやりとげたことがすさまじい。ネタ切れになりそうなものだが、「巻を重ねたほうが面白くなる」と感心する委員もいた。多くの委員に支持され受賞となった。この作品では毎回さまざまな社会問題やドメスティックな問題を取り上げているが、主義主張から少し距離をとった大人のネームが、読者の多様な読み取りを可能にしている。AIのシンギュラリティを越えたところにある未来予想図として読むこともできるし、本来可能な機能を制限されて「人間らしく」生きることを義務づけられたヒューマノイドの姿に、社会の一部として生きる我々人間の悲しみを見ることがもできる。広く読まれてよいSFマンガだと思う。（白井 弓子）

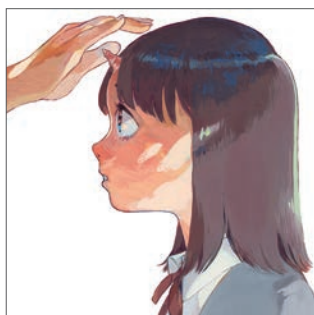
## 新人賞

### 甘木唯子のツノと愛

久野 遥子

KUNO Yoko

〔日本〕



©KUNO Yoko 2017

#### 作品概要

『Airy Me』(2013)や『花とアリス殺人事件』(15)など、アニメーション作家としても活躍する作者によるマンガ処女作品集。学校生活で人と意見を合わせることへの疑問を提示する「透明人間」、少女でいることの価値に抗う「IDOL」、着ぐるみを着ることで愛を求める「へび莓」、そしてツノの生えた少女と兄の物語「甘木唯子のツノと愛」(全3話)の4編が収録されている。「ちいさなおんな(少女)」たちを描く本作では、アニメーション作家としての経験が生かされた、独特な遠近法やカメラワークが用いられており、作者のアニメーション作品からも繋がるテーマとして、形態の変容(=メタモルフォーゼ)が各話に頻出する。

#### 贈賞理由

まず目を奪われるのは絵。アニメーション作家としても活動しているだけあって、「描きたい」と思う構図、背景、そして人物の動きがそのまま紙に映し出されているように見え、マンガを読むことの痛快さを味わわせてくれる。少年少女の心の揺れ、という定番ともいえるテーマを、恋する少女の「着ぐるみ」を着る少年、ツノのある少女など著者ならではのファンタジックな切り口で見せていく。今は絵がやや先行しているように思えるが、今後テーマとその見せ方がさらに深化し、巧みな絵と合わさったとき、どんな世界を見せてくれるのが楽しみだ。(門倉 紫麻)

### バクちゃん

ウェブマンガ

増村 十七

MASUMURA Jushichi

〔日本〕



©masumura17 Photo: masumura17

#### 作品概要

バクの星から地球に移住としてやってきたバクの子供・バクちゃんは、名古屋から東京に下宿してきた人間の女の子・花とともに暮らすこととなる。バクちゃんは初めての地球で、満員電車、書類を介した手続き、食文化などの違いに触れ、移住に差別的な言動をする人や厳しくあたる人にも出会う。しかし、花をはじめ移住に友好的な地球人や移住の友人たちに支えられ、明るくたくましく生きていく。カラフルでファンタジックな絵柄で描かれる本作には、作者のカナダでの移住経験が反映されており、心温まりつつも、無意識の暴力や同調圧力、土地に馴染むことの難しさなど、現実世界でも起こり得る移住の状況や心情が描かれ、社会への問いかけを含む冒険譚となっている。

#### 贈賞理由

パステルカラーが印象的なメルヘンティックなマンガだと思って読んでみると、これが移住をテーマにしたマンガだとわかりはとす。さまざまな理由で宇宙のあちこちから日本に集まった者たち、よるべない気持ち。厳しい現実と希望の間を、夢を食べるバクの子どもがつつなく。夢がなければ子どもは生きられないのだ。たとえそこが生まれた「くに」でないとしても。大人としてはラストの、ほんの少し故郷の星に近づく望郷のシーンが忘れられない。(白井 弓子)

ビースターズ

### BEASTARS

板垣 巴留

ITAGAKI Paru

〔日本〕



©itagaki paru(akitashoten) 2017

#### 作品概要

肉食動物と草食動物が共に暮らす全寮制のチェリートン学園。ある日、アルパカのテムが講義室で食殺される事件が起こる。疑いの目を向けられたのは肉食動物、中でもテムと仲の良かったオオカミのレゴシだった。肉食動物の草食動物を捕食したいという本能、草食動物の肉食動物への恐れと軽蔑、それを超えようとする理性がせめぎ合う。実在の動物の身体の特徴を保ちつつ、滑らかなタッチで時にコミカルに描かれる動物たちの青春群像劇であり、人間の社会にも横たわる共存の問題まで喚起させながら、深い読後感を与える作品。

#### 贈賞理由

動物を擬人化した作品は多いが、本作は寓話やファンタジーにとどまらない生々しさが読者を惹き付ける。新人離れした画力に加え、学園ドラマやミステリーの魅力もあるが、なんといっても設定が秀逸で、人間や現実社会について一步引いて考えさせる作品に仕上がっている。ヒトは肉も野菜も食べる動物だが、動物的な攻撃衝動や性的な欲求を抑圧することで、動物の本能とは異なる欲望を抱え持つようになった。本作は、こんな身も蓋もない要約でも、物語的想像力を駆使して押し広げれば、かくもおもしろくなるというお手本のような作品である。(古永 真一)



## 功労賞

### 田宮 俊作

TAMIYA Shunsaku

実業家

#### プロフィール

1934年、静岡市生まれ。58年早稲田大学卒業後、父が経営する田宮商事に入社。木製模型の企画、設計に携わるが、欧米からのプラスチックモデルの流入といった危機の中、木製からプラスチックを素材とした模型製造への大転換を果たした。68年には世界中の玩具メーカーが集まるニュルンベルク国際玩具見本市に初出展、品質世界一を旗印に以来51年連続出展を続けている。早期にカスタマーサービス部門の設立を指示するなど、模型の品質管理に努め、タミヤブランドの向上を果たしてきた。また、小松崎茂、上田毅八郎、高荷義之といった時代を代表するイラストレーターを起用し、プラモデルの顔となる箱絵をパッケージ装飾という役割を超えて発展させ、ボックスアートと呼ばれる絵画様式を成立させた。このボックスアートは近年、国内の美術館を巡回する展覧会が開催される程に至る。1994年より静岡模型教材協同組合理事長に就任。毎年5月には静岡ホビーショーを開催し、地元経済の活性化にも寄与している。2005年デザイン・エクセレント・カンパニー賞受賞。17年よりタミヤ代表取締役会長・社長を兼務。著書に『田宮模型の仕事』『田宮模型をつくった人々 伝説のプラモ屋』（ともに文春文庫）などがある。

#### 贈賞理由

世界で高い評価を得ている日本のプラモデル。その草創期から業界を牽引してきたのがタミヤである。劇的な描写のイラストを箱絵に用いてつくり手の想像力を喚起したり、ロゴマークを積極的に活用するなどパッケージのトータルな魅力づくりを行なう一方、組立を通してモチーフの構造を理解できる、「玩具」を越えた「模型」の思想を徹底して追求したのが同社を率いる田宮俊作である。この「魔法の箱」は世界や物語と接続する「メディア」として機能し、現在活躍する多くの技術者やアーティストの、クリエイティビティの源泉ともなっている。（工藤 健志）

### 竹内 オサム

TAKEUCHI Osamu

マンガ研究者／同志社大学教授／マンガ家

#### プロフィール

1951年、大阪府生まれ。本名、竹内長武。大阪教育大学に入学後、マンガ研究を志す。卒業論文のテーマは『鉄腕アトム』におけるアトム像の変遷。75年同大学の大学院に進学、修士論文「手塚マンガにおける映画的手法の研究」で修士号を取得。日本で本格的なマンガ研究の分野を興そうと、80年に研究誌『児童漫画研究』を創刊、のちの『ビランジ』までその意志を引き継ぐ。大阪国際大学をへて現在同志社大学社会学部教授。大学では児童文化とマンガの研究に従事、とりわけ手塚治虫マンガの研究をメインとする。著書に『手塚治虫論』（平凡社、1992）、『戦後マンガ50年史』（筑摩書房、1995）、『手塚治虫―アーチストになるな』（ミネルヴァ書房、2008）、『マンガ表現学入門』（筑摩書房、2005）など。編集・監修に『マンガ批評大系』（平凡社、1989）、『マンガ文化 55のキーワード』（ミネルヴァ書房、2016）、『マンガ・アニメ文献目録』（日外アソシエーツ、2014）などがある。1997年にマンガと児童文化の評論研究誌『ビランジ』を創刊し現在41号に至る。また、手塚治虫に名づけてもらった「おさ・たけし」なるペンネームでマンガ作品も発表している。

#### 贈賞理由

ここでは挙げられない多くの評論、マンガ研究書を上梓されているので検索していただきたい。しかもそこではほとんど触れられていないが、発表の場を持たない数多くの「マンガ・児童文化研究家」らに門戸を開いた自費出版同人誌『ビランジ』を20年以上前から「無料・送料のみで配布」という奇特定の作業を、現在41号まで発行し続けている功績を称えたい。この『ビランジ』寄稿者から例えば丸山昭『トキワ荘実録』、橋本一郎『鉄腕アトムの歌が聞こえる』などの名著が世に出たのである。竹内オサム氏の「陰の功労」こそ本「功労賞」にふさわしい。（みなもと 太郎）



**広報問合せ先**

文化庁メディア芸術祭事務局【CG-ARTS内】 広報担当 水牧

Email : [jmaf-pr@cgarts.or.jp](mailto:jmaf-pr@cgarts.or.jp)

Tel : 03-3535-3501 Fax : 03-3562-4840

※受付時間：平日10時～18時

〒104-0061 東京都中央区銀座1-8-16

## 平成30年度〔第21回〕文化庁メディア芸術祭開催要項

平成29年4月3日  
文化庁次長決定

- 1 名称  
平成30年度〔第21回〕文化庁メディア芸術祭
- 2 主催  
文化庁メディア芸術祭実行委員会
- 3 募集部門  
アート部門  
インタラクティブアート、メディアインスタレーション、映像作品、映像インスタレーション、グラフィックアート（写真を含む）、ネットアート、メディアパフォーマンス等  
エンターテインメント部門  
ゲーム（テレビゲーム、オンラインゲーム等）、映像・音響作品（ミュージックビデオ、自主制作・広告映像等）、空間表現（特殊映像効果・演出、パフォーマンスを含む）、ガジェット（プロダクト、ツールを含む）、ウェブ（ウェブプロモーション、オープンソースプロジェクトを含む）、アプリケーション等  
アニメーション部門  
劇場アニメーション、短編アニメーション、テレビアニメーション、オリジナルビデオアニメーション（OVA）等  
マンガ部門  
単行本で発行されたマンガ、雑誌等に掲載されたマンガ（連載中の作品を含む）、コンピュータや携帯情報端末等で閲覧可能なマンガ、同人誌などの自主制作のマンガ等
- 4 各賞  
上記の4部門ごとに、高い芸術性と創造性を基準として、大賞、優秀賞、新人賞を選定する。また、審査委員会の推薦により、メディア芸術分野に貢献のあった者に対して、功労賞を贈呈することができる。  
[大賞] 賞状（文部科学大臣賞）、トロフィー、副賞 60 万円  
[優秀賞] 賞状（文部科学大臣賞）、トロフィー、副賞 30 万円  
[新人賞] 賞状（文部科学大臣賞）、トロフィー、副賞 20 万円  
[功労賞] 賞状（文部科学大臣賞）、トロフィー
- 5 募集期間  
平成29年8月1日（火）～ 10月5日（木）
- 6 受賞発表  
平成30年3月中旬頃
- 7 贈呈式・受賞作品展  
平成30年6月